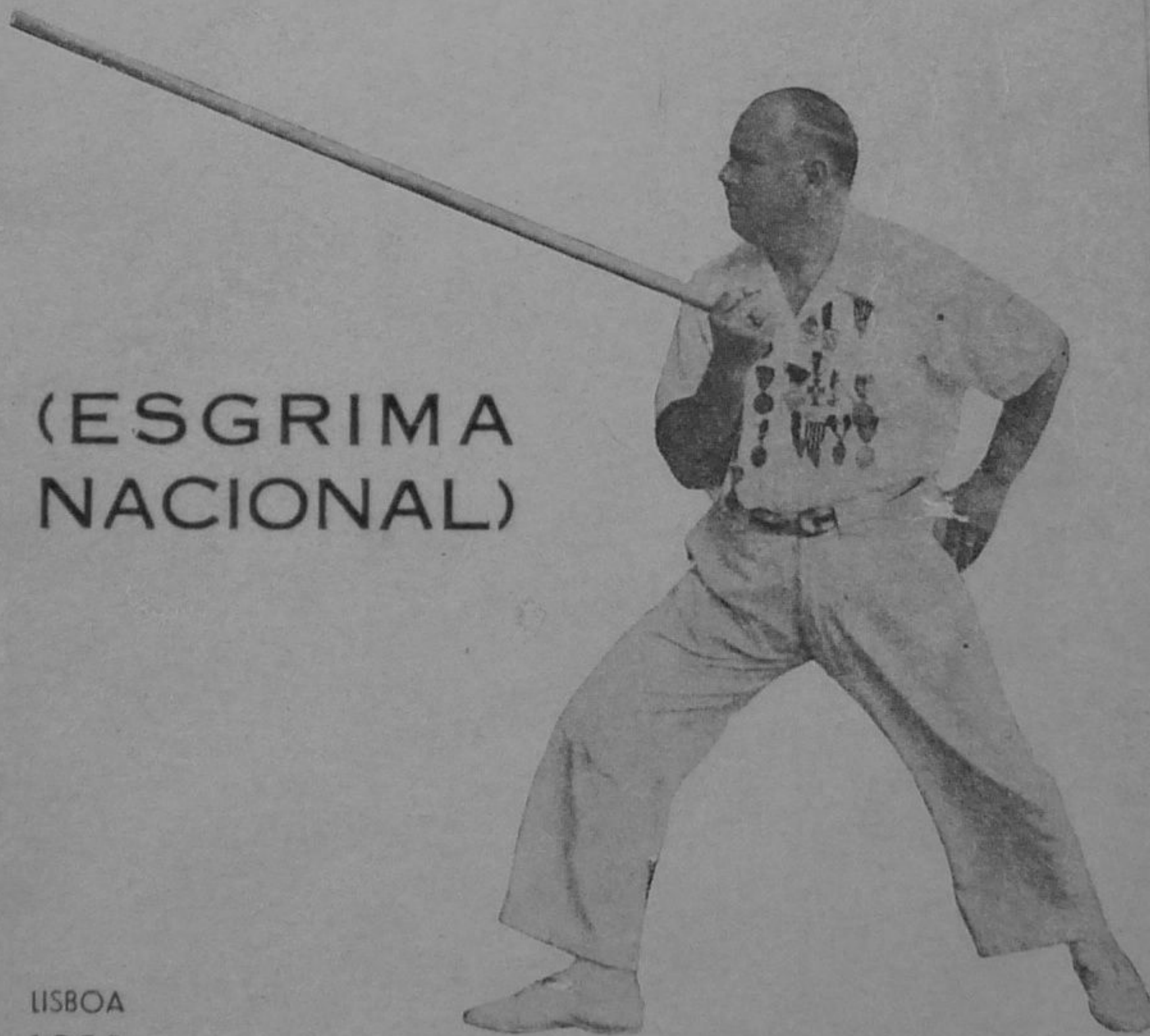
ANTÓNIO NUNES CAÇADOR

JOGO DO PAU

(ESGRIMA NACIONAL)

LISBOA
1963

NOTA DO AUTOR

JOGO DO PAU — ESGRIMA NACIONAL

Notando o esquecimento em que anda a esgrima nacional e os seus respectivos cultivadores a qual o bom português aprecia e admira, me dispuz a fazer este modesto trabalho como maneira de prestar homenagem a esses que foram os obreiros deste desporto tão apreciado entre nós.

Esses que foram de há muito cultivadores mais dedicados da nossa esgrima, bem poucos são hoje conhecidos; até mesmo dessa rapaziada que ainda joga e bem sabe quanto vale uma boa vara de lódão, como exercício físico e meio de defesa.

Pretendo, pois, dar ao conhecimento público, os nomes e as fotografias, com a respectiva parte biográfica desses valorosos mestres, que através de há muitos anos perderam o seu tempo a desbastar indivíduos, a dar-lhe flexibilidade, rapidez e vista apurada, para um tão difícil e arriscado exercício físico. Lamento, porém não poder publicar as fotografias de todos, visto ser inteiramente impossível, devido à época já recuada em que viveram existir ainda o mau gosto d enão se deixarem fotografar.

O mais antigo que conheço é o mestre José Maria da Silveira (o saloio) fundador da escola de Lisboa, segundo o considera o Sr. Sebastião Duarte da Mota Cerveira, distinto investigador deste assunto e a quem o jogo de pau mais deve no sentido da propaganda, na imprensa portuguesa e brasileira.

Com o devido respeito pelos meus mestres, que foram: o mestre Jorge de Sousa, para mim de saudosa memória e o meu grande mestre e amigo Domingos Miguel que foram prediletos discípulos dos melhores mestres da sua época, como sendo o mestre José Dias, Frederico Hopffer, Salréu e Domingos Varejão, me dispuz a fazer esta obra que nada mais tem que recordar para sempre o nome e a memória desses que passaram mas que deixaram na retina de todos quanto valeram e vale ainda hoje a sempre valorosa esgrima nacional.

Este trabalho será dividido em duas partes: a primeira consta da parte biográfica; e a segunda será a parte descrita do jogo do pau, escola de Lisboa que é a que deixaram os grandes mestres.

Será descrito por mim, segundo os meus conhecimentos os quais me foram transmitidos pelos meus mestres, tendo porém as séries que neste livro se encontram sido organizadas por mim.

Por várias partes do país há outras maneiras de jogar, as quais tenho observado e jogado com jogadores de toda a parte, mas neste trabalho só se descreve a esgrima de Lisboa que é essa que cá se cultivou e cultiva e me parece ser a mais eficiente e a melhor, várias vezes posta à prova por vários jogadores filhos da mesma escola jamais destronada do seu real valor.

José Maria da Silveira

(O SALOIO)

Primeiro dos grandes mestres da esgrima do pau, é a ele a quem se deve o primeiro desenvolvimento neste ramo de desporto, não obstante ter havido outros mestres no seu tempo, deixou bons esgrimistas, como Domingos de Couras Salréu e Pedro Augusto da Silva que vieram a ser representantes da sua Escola, que foi na Travessa dos Inglesinhos e na Rua Nova do Loureiro. Fundador da Escola de Lisboa, que assim se chama, por ser um tipo de esgrima diferente do das províncias, o qual nós ainda hoje adoptamos, possivelmente aperfeiçoado.

Em menino foi cantor de igreja e mais tarde praticou o jogo do pau Tinha à sua porta uma pedra muito grande e pesada com que media forças com a rapaziada do seu tempo.

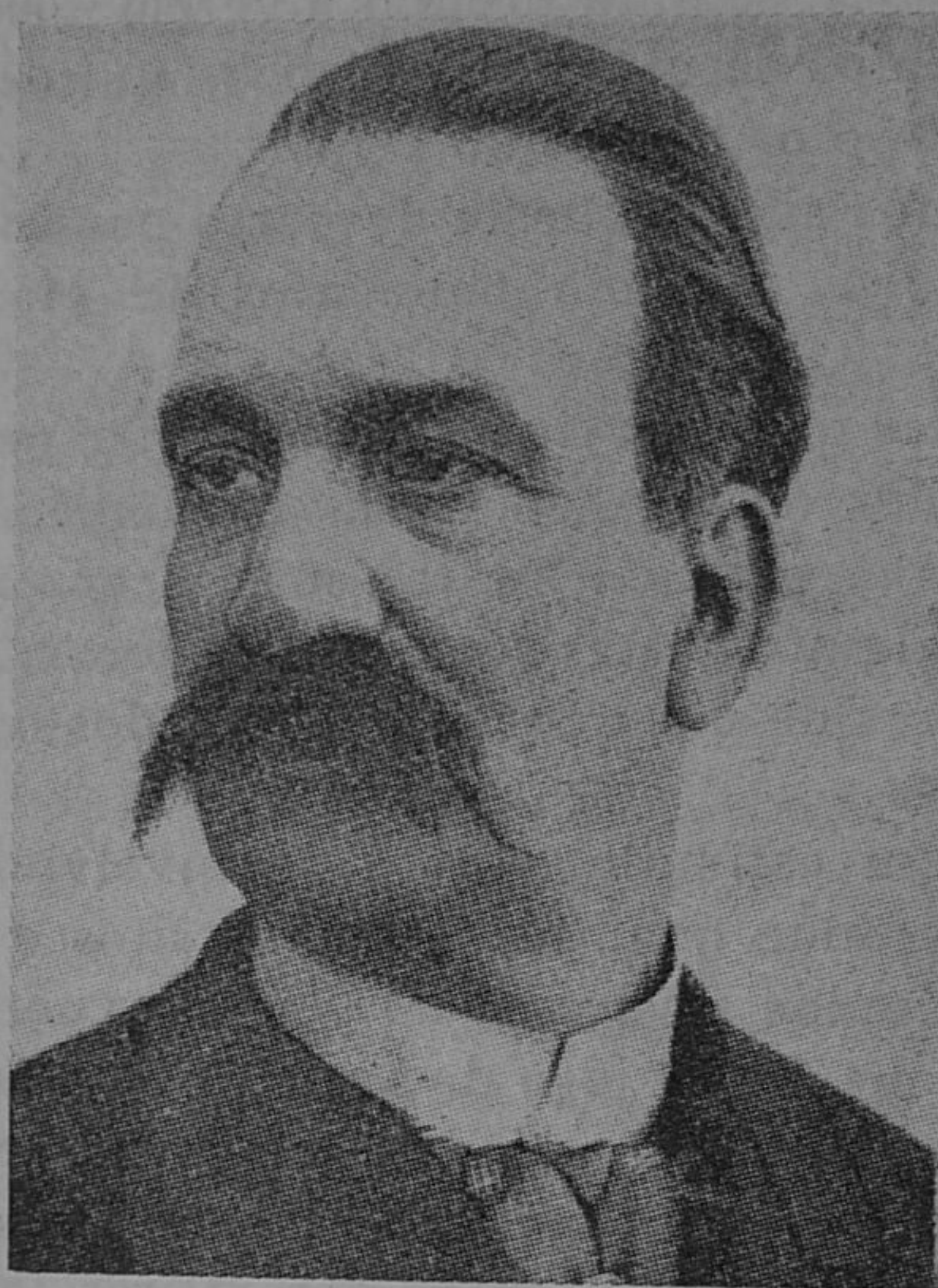
Deixou uma fama monumental como esgrimista do pau e foi mestre do nosso popularíssimo e grande Rei D. Carlos.

Nasceu na Calçada da Graça n.º 13 em Lisboa, no ano de 1805 e faleceu, com a idade de 83 anos, em 1888.

Mestre Joaquim Baú

Mestre Joaquim Baú que era natural de Marco de Canavezes, viveu largo tempo na Golegã e não obstante os seus 80 anos ainda jogava o pau em várias terras do país, tais como, Espinho, Lisboa, Guimarães, Coimbra, Porto, Golegã e outras terras.

Vivia de donativos em troca de lições de jogo do pau. Não tinha uma residência fixa, mas sim uma vida ambulante que o fazia andar de terra em terra.

Foi um grande jogador e um mestre de grande competência, contemporâneo do mestre José Maria da Silveira (o saloio)

Mestre Pedro Augusto da Silva

Primeiro mestre do Ginásio Clube Português. Foi discípulo e ajudante de José Maria da Silveira, deu as suas primeiras lições no ano de 1890. Faleceu em 1897 com uma pneumonia dupla.

Leccionou portanto 7 anos naquele Clube.

Foi mestre do também mestre Artur dos Santos, que por sua vez, naquele clube foi seu digno sucessor.

Quintais de Lisboa onde houve Escolas de Jogo do Pau

No tempo em que o jogo do pau foi um espectáculo público muito apreciado das multidões, sempre prontas a verem jogar com entusiasmo, havia por muitos pontos da cidade de Lisboa, muitos quintais, como se chamavam nesse tempo os retiros do jogo.

Neles, os muitos adeptos deste desporto passavam as suas melhores horas de recreio, vivendo momentos de prazer de que ainda hoje falam.

Cada um destes quintais tinha o seu mestre que era sempre mais ou menos um jogador de categoria. Havia também um contramestre que tinha a mesma categoria do mestre, mas menos autoridade.

Conhecemos alguns nomes célebres que foram possuidores desses quintais. Os jogadores de um frequentavam os dos outros e aí jogavam entre si bons assaltos.

Era sempre um estímulo para o desenvolvimento da esgrima. Devido a isto e à grande quantidade de inscritos e à boa vontade de todos, mestres e discípulos, a esgrima do pau foi ao ponto mais elevado da sua história. Assim mesmo, o jogo do pau, apesar do seu abandono ainda não é assunto arrumado e creio que, irá por muito tempo para a frente, sob a boa vontade de alguns que ainda remam contra esse mesmo abandono.

Os mestres que tinham jogo nesses retiros foram os seguintes:

João Gaio, que deu lições num quintal do Bairro Alto, foi também conhecido por João Confeiteiro, tio do actual mestre João Quinteiro (Terras do Bouro).

Manuel Saqueiro, teve jogo na travessa das Vacas em Lisboa.

António Crespo, teve jogo na quinta das Trinas, em Lisboa.

Domingos de Couras Salreu, teve jogo na Travessa do Combro e retiro da Pipa, em Lisboa.

Manuel Jorge, teve jogo na Rua Ivens, em Lisboa.

Domingos Alves, teve jogo no Largo de S. Cristóvão, em Lisboa.

António Emídio, teve jogo na Gru a de Camões, em Lisboa.

Mestre Taborda, teve jogo na Rua do Século, em Lisboa.

Baptista Abelheira, teve jogo na Fonte Santa, em Lisboa.

Tobias de Freitas, teve jogo na Rua de S. Bernardo, em Lisboa.

José Dias (o mestre Zé o 95), teve jogo no largo da Achada, em Lisboa

Luís Abrantes, teve jogo na Rua das Taipas, em Lisboa.

Mestre Sousa, também teve jogo na Gruta de Camões

Manuel Jorge, José Dias, Domingos Alves, e *Luís Abrantes,* todos deram lições na Rua Ivens, em Lisboa.

Mestre Pereira das Taipas, deu lições na Rua das Taipas, em Lisboa.

José Maria da Silveira, deu lições na Rua Nova do Loureiro e Largo dos Inglesinhos (última escola), em Lisboa.

Mestre Pimpão, deu lições na Calçada do Cabra e no antigo pátio do Padeiro, à praça das Flores, em Lisboa.

Mestre Brazete, deu lições na Rua Tomaz da Anunciação, em Lisboa. Este mestre foi contemporâneo do mestre José Maria da Silveira.

Mestre Almeida, deu lições na Rua do Machadinho, em Lisboa.

Mestre Lares, professor de Tobias de Freitas deu lições na Rua Borges Carneiro, em Lisboa.

Baptista Abelheira, também teve jogo na Travessa Conde de Avintes e foi seu contramestre o mestre Pizão.

Mestre Lima, deu lições no picadeiro de D. José de Mascarenhas à Cruz da Pedra, em Lisboa

Mestre Jorge de Sousa, deu lições no Ateneu Comercial de Lisboa.

António Nunes Caçador, deu lições no Grupo Desportivo dos Tabacos.

Mestre Artur dos Santos, deu lições no Ginásio Clube Português e Escola Académica.

Mestre Frederico Hopffer (pai), deu lições no Ginásio Clube Português e Ateneu Comercial de Lisboa.

José Florêncio, deu lições em Tagarro.

Mestre Domingos Miguel, deu lições no Lisboa Ginásio Clube, Ateneu Comercial de Lisboa e Cova da Piedade.

Carlos Relvas, deu lições na Golegã.

Pedro Augusto da Silva, deu lições no Ginásio Clube Português.

Serafim Mota, deu lições em Fafe.

António Moleiro, deu lições em Valdera

Francisco Hopffer, deu lições no Ginásio Clube Português.

Júlio Hopffer, deu lições no Ginásio Clube Português e na F. N. A. T. .

Frederico Hopffer (filho), deu lições no Ginásio Clube Português.

Abílio Salreu, Contramestre do pai, Domingos de Couras Salreu, deu lições na Travessa do Combro e no Retiro da Pipa, em Lisboa

Domingos Ribeiro Varejão, deu lições em Cacilhas.

António Pereira Penela, deu lições no Porto

Francisco Pereira Beirão, deu lições no Porto.

Antero Ferreira Romariz, deu lições no Porto.

António Lapa, deu lições no Ginásio Clube Português, Lisboa Ginásio Club e Ateneu Comercial de Lisboa.

Cláudio de Oliveira, deu lições no Ginásio Clube Português e na Sociedade de Geografia, em Lisboa.

João Quinteiro, deu lições no Porto.

José Ferreira Ruivo, deu lições em Santarém.

Izidoro Correia Gomes, deu lições no Ateneu Comercial de Lisboa.

João Capristano, deu lições no Ateneu Comercial de Lisboa.

Joaquim Baú, deu lições em várias terras do país.

José Ribeiro Chul, dá lições em Alhos Vedros.

Domingos Henriques Margarido, deu lições no Pinbal Novo.

António Portela, deu lições em Cabeceiras de Bastos.

Adelino Barroso, deu lições em Cabeceiras de Bastos

Alfredo Vieira, deu lições em Lisboa.

Manuel Cid, deu lições em Lisboa.

Inácio Roberto Guedes, deu lições na Escola Agrícola de Paiã.

Mestres Calado (pai e filho), jogadores de côr, ambulantes.

Luís Preto, ajudante de mestre Salreu em Lisboa.

Mestre Lima, deu lições em Lisboa.

Mestre Humberto Caldas, deu lições no Ginásio Clube Português.

Como se vê por esta curta descrição, jogava-se o pau por vários pontos da cidade, estes são os principais e os que nós conhecemos, quanto aos outros nada posso dizer.

Houve nesta época duas casas de desporto ou três, que também tinham jogo ou sejam o Ginásio Clube Português, Rua Serpa Pinto, 2, casa de nobres tradições desportivas e o nosso já velho Ateneu Comercial de Lisboa, na Rua das Portas de Santo Antão, 110, como também a Escola Académica junto à Estação dos Caminhos de Ferro. As aulas do pau eram indispensáveis neste tempo Mais tarde veio o Lisboa Ginásio Clube, Rua dos Anjos, 63, que manteve durante muitos anos este desporto que dava grande brilho aos seus saraus.

Sua Magestade o Rei D. Carlos

Sua Magestade o Rei D. Carlos, além de um grande desportista que foi, como todos sabem, exerceu apaixonadamente o desporto da caça e outros, entre os quais o jogo do pau.

Tendo sido seu mestre o distinto esgrimista da especialidade, José Maria da Silveira (o saloio) para mostrar que o jogo do pau não é uma esgrima de determinadas classes e ainda para fazer justiça a quem a merece, dou aqui esta pequena notícia, colhida no Diario de Notícias, (NOTÍCIAS DE HÁ 40 ANOS), pois Sua Magestade foi um optimo esgrima quando jovem.

Mestre Domingos Valente de Coura (Salréu)

(NATURAL DE SALRÉU)

A este Mestre deve o jogo do pau um grande desenvolvimento.

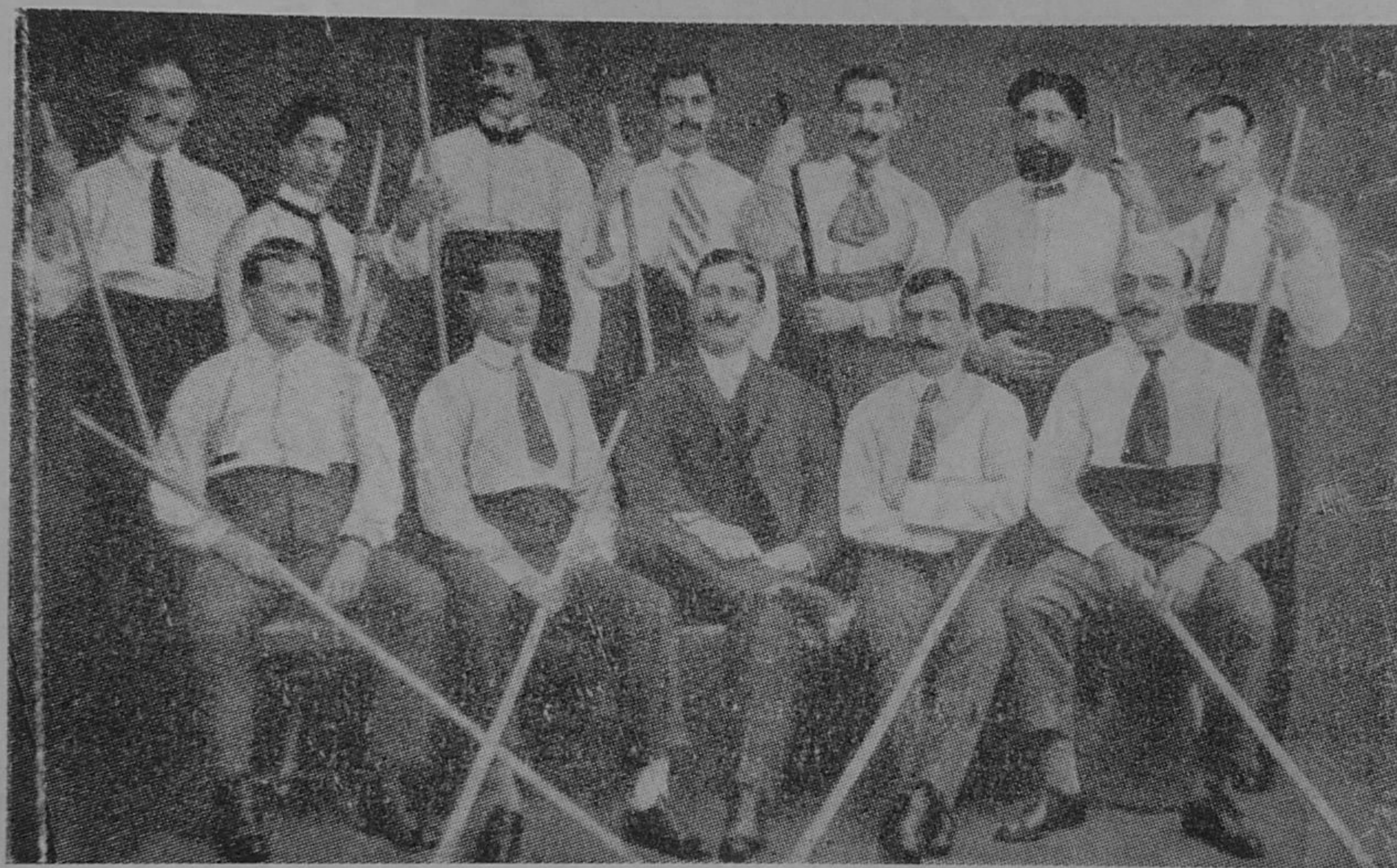
Deu lições durante 45 anos num quintal da Calçada do Combro. Por aí passaram os melhores jogadores de uma grande época deste ramo de desporto. Sob os seus ensinamentos, se formaram os melhores esgrimistas desse tempo e todos os mestres receberam lições suas; bem assim do mestre José Días, seu ajudante ou contra-mestre.

Dizem ter sido o mestre Salréu o inventor dos cortes, mais tarde chamados «do 95» por ter sido este que melhor os sob pôr em prática. Não há dúvida que Salréu foi quem os ensinou ao Mestre José Dias como disse, seu contra-mestre, pois não queria que este fizesse má figura. Antes do mestre Domingos de Coura Salréu, não havia conhecimento exacto desta forma de jogar. Ainda existe muita gente que o conheceu e se lembra dêle. Os mestres de hoje ainda se recordam da sua forma de jogar. Salréu passou a vida inteira a jogar o pau. Por isso teve muito tempo para aprender à sua custa, adquirindo muita prática, no tempo em que ainda havia grande entusisamo por esta esgrima, deixando boas recordações como jogador e grande Mestre.

Mestre Artur dos Santos

Durante 26 anos, foi mestre do Ginásio Clube Português e 25 na Escola Académica. Quando novo praticou vários desportos, mas o jogo do pau foi esse em que mais se tornou notável bem assim como professor de ginástica. Seus Mestres foram, Pedro Augusto da Silva, Joaquim Baú e José Maria da Silveira, tendo sucedido nas lições do Ginásio Clube Português ao Mestre Pedro Augusto da Silva em 1898.

O mestre Artur dos Santos usou uma esgrima elegante e eficiente, foi um dos mestres que mais discípulos ensinou em jogo do pau durante a sua longa carreira desportiva.

Nasceu em 1874, faleceu em 1959.

Classe de jogo do pau do Professor Artur dos Santos no Ginásio Clube Português em 1910.

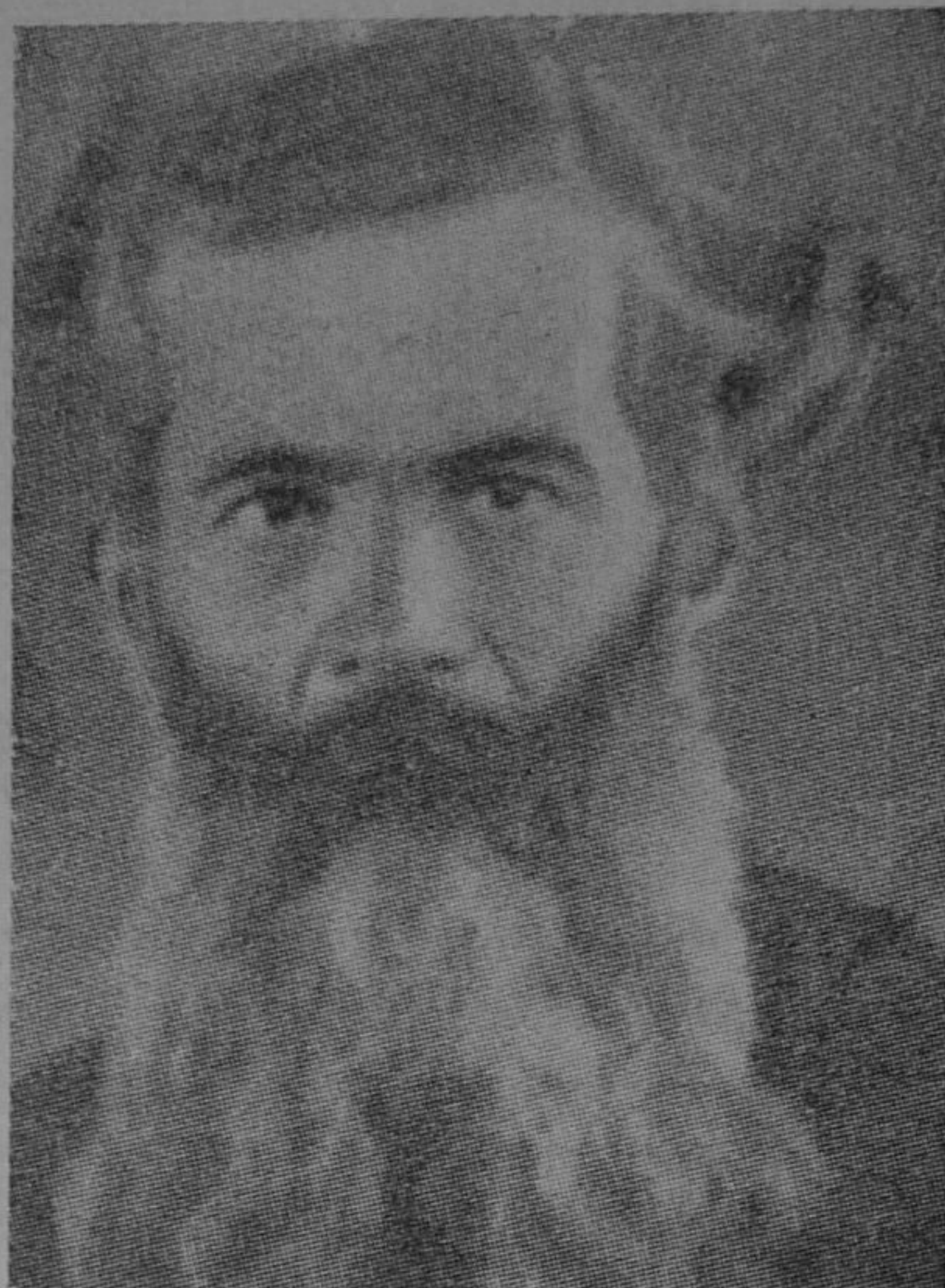
Um grupo de jogadores de pau do Real Ginásio, com o professor Artur dos Santos, vendo-se entre eles o Dr. José Pontes (o terceiro a contar da direita).

Jogo do Pau no Ginásio Clube Português

Fundado este Clube no ano de 1875, com o fim de desenvolver a ginástica em Portugal, dirigido por altas competências conseguiu um nome grande nesse sentido. Com uma selecção de bons mestres que sempre teve, têm saído das suas classes, desde os tempos já distantes da sua fundação, admiraveis atletas, óptimos ginastas, grandes esgrimistas, etc . Enfim, nos seus vários ramos de actividade desportiva, não poderia esta Casa deixar esquecida a Esgrima Nacional.

Começou a despertar interesse entre alguns sócios os quais foram para as direcções e em certas reuniões debateu-se o assunto com algum calor, visto que houve oposições. Acabou por triunfar o velho e útil Desporto Nacional. Foi então chamado a dirigir a 1.ª classe um discípulo, já então mestre, do famoso José Maria da Silveira (o saloio), como então lhe chamavam, Pedro Augusto da Silva, no ano de 1890, vindo a falecer sete anos depois, deixando em seu lugar, o competentíssimo mestre Artur dos Santos, que havia sido seu discípulo. Mestre Artur, por sua vez leccionou lá 26 anos, tendo ensinado dezenas de rapazes a jogar que vinham de várias terras do país e, bem assim, na Escola Académica, onde foi professor 25 anos. Sucedeu ao Mestre Artur, Humberto Caldas, que havia sido seu discípulo. Cláudio de Oliveira também dirigiu esta classe, bem assim, na Sociedade de Geografia, visto que por toda a parte se jogava o pau.

Quando um certo dia o Clube se encontrou sem a classe do pau foi novamente formada, sob a direcção do grande mestre Frederico Hopffer (pai) que segundo os seus altos conhecimentos, procurou desenvolver ao máximo e levantar a Esgrima Nacional. Mais tarde, ficou no seu lugar seu filho Frederico, grande ginasta, grande jogador, que provou ser um Mestre à altura do seu cargo. Veio a seguir seu irmão Francisco Hopffer que leccionou durante alguns anos já com certa escassez de discípulos, devido ao adiantado da época em que a rapaziada já não pensa como em outros tempos. Por fim veio substituí-lo seu irmão Júlio Hopffer, também mestre sabedor, visto que são todos filhos de um dos melhores mestres da Esgrima Nacional.

Tendo então desvanecido a esgrima do pau no velho Ginásio, após longos anos de engrandecimento, pelo facto da falta de concorrência não permitir, à consciência do mestre, aí se manter. Assim parece ter terminado no grande Ginásio um desporto, que nunca faltava nos saraus e que dá a impressão que uma festa desportiva não fica completa sem ele.

Mestre Domingos Varejão

O mestre Domingos Varejão ocupa entre os grandes mestres de Esgrima Nacional, um lugar de destaque.

Começou a jogar o pau com 22 anos de idade, foi discípulo dos mestres Domingos de Coura Salréu e José Gonçalves Dias «95». Pôs bastantes homens a jogar bem, entre os quais, Domingos Miguel e o grande jogador António Vicente da Silva, natural de Sezimbra.

Faleceu aos 70 anos de idade.

Equipas

Quanto a estas, referindo-nos às antigas, constavam:

Sapato preto, calça preta, camisa branca de mangas compridas, e gravata.

Actualmente, mesmo de há uns bons anos para cá, usamos calça branca, sapato branco com sola de borracha (ténis), camisa branca de meia manga.

Evidentemente que esta última é muito mais própria e condiz de uma maneira geral com as equipas de todos os ginastas que são iguais às nossas.

Quanto às equipas dos jogadores mais antigos, do tempo de José Maria da Silveira (o saloio) não tinham nada de especial: jogavam conforme andavam vestidos. Nas festas não entrava a ginástica, como actualmente e por consequência o pau também não entrava em festas públicas. Só mais tarde, do ano de 1890 para cá, aproximadamente, quando a ginástica se começou a desenvolver e a manisfestar-se públicamente, houve necessidade de criar a equipa para a esgrima do pau, visto que fazia parte dos saraus com a dita ginástica.

Sessão de jogo de pau que reuniu vários elementos desta esgrima, de Lisboa e da província no Ateneu Comercial de Lisboa.

De pé, da esquerda para a direita:

Cipriano Ferreira da Silva
Aurélio da Cunha
Carlos de Carvalho
Domingos Rebelo
Inácio Guedes
José Chula Júnior
outro irmão, Chula
Alfredo da Silva Fernandes
Dois discípulos de António Moleiro
António Caçador
Avelino Leite

Sentados, pela mesma ordem, os mestres:

Domingos Miguel
António Moleiro
António Emídio
Domingos Varejão
Tobias de Freitas

Jogo de Pau no Lisboa Ginásio Clube

Dos três grandes clubes da Capital o Lisboa Ginásio Clube é o mais novo, actualmente está em grande progresso. As suas úteis e activas direcções, têm sabido conduzir a sua colectividade a um grau de consideração e respeito que o nobilita nos vários meios desportivos, genèricamente falando.

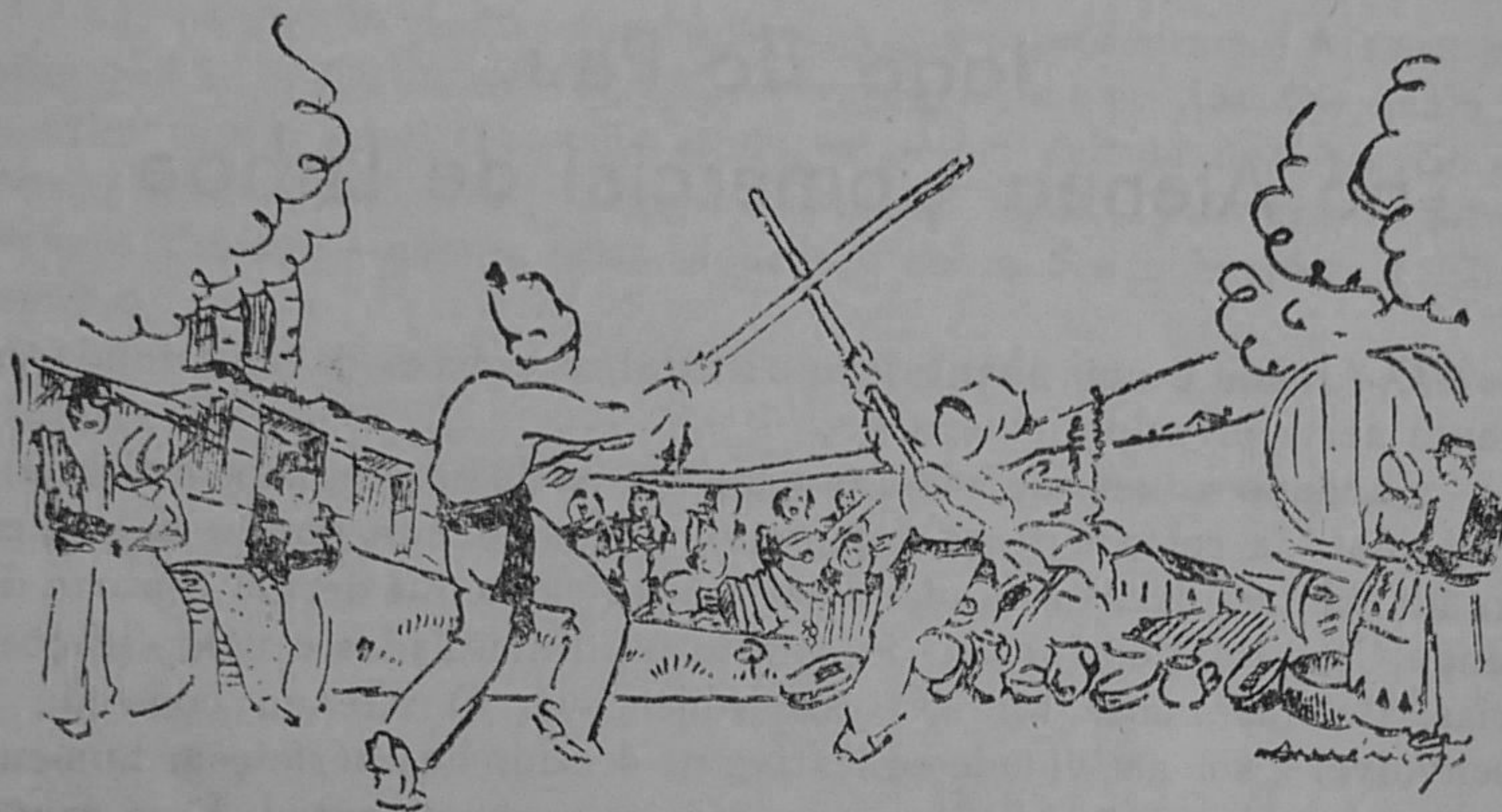
A sua actividade estende-se a várias formas de ginástica e desportos, sob a direcção de valorosos mestres.

Entre essas actividades destaca-se o jogo do pau, esgrima muito apreciada e amparada pelo clube, que a tem desde os tempos da sua fundação.

Foi seu primeiro mestre, António Lapa, que dirigiu a classe durante alguns anos, até ao seu falecimento em 1932.

Segue-se o mestre Domingos Miguel, que também lá leccionou muitos anos prestando bons serviços ao clube e à esgrima nacional.

Houve lá alguns bons jogadores como Ramalhete, discípulo de António Lapa e João Quinteiro igualmente, bem assim Carlos de Carvalho que foi discípulo do mestre Lapa e continuou com o mestre Miguel, durante muitos anos, tendo este último jogador entrado em várias festas e saraus no Coliseu dos Recreios e na província. O Lisboa Ginásio impõe-se pelo apêgo ao desporto e muito à esgrima nacional.

Inácio Guedes e Cipriano Ferreira da Silva também representaram o Clube em muitas festas na província e saraus no Coliseu, bem assim António Caçador.

NEM PARECE FINGIDO

O Eden Teatro encontrou finalmente, a razão de ser de consecutivas enchentes. Os seus Complementos Vivos afirmam a bom gosto do empresário Lopo Lauer e o desejo firme de servir bem o público — seja em teatro, seja no cinema. A série n.º 6 dos Complementos apresenta-nos uma cena de pancadaria nos saloios tão bem realizada que o espectador até sente ganas de ir ao palco apartar os contendores.

Do jornal «Os Ridículos»

Jogo do Pau no Eden Teatro

Representado nos célebres complementos vivos que durante dois meses encheram o Eden Teatro de público, e em que o jogo do pau desempenhou um papel importante nesse número. Jogaram: Domingos Miguel, Caçador, Cunha, Rebêlo e Joaquim Madeira.

Jogo do Pau no Ateneu Comercial de Lisboa

O Ateneu é uma instituição cultural, e a base da sua fundação assenta neste princípio educativo.

Fundado no ano de 1880, por um grupo de empregados no comércio, ávidos de certa cultura comercial, mal dispondo porém de tempo para tal fim, resolveram fundar uma instituição a que deram o nome de Ateneu Comercial de Lisboa. Encontraram dificuldades e complicações várias, até que conseguiram o seu objectivo. O Ateneu começou a desenvolver a sua actividade educativa no sentido de aperfeiçoar homens para o comércio, apetrechados com óptimos conhecimentos Esse grupo de fundadores da colectividade e outros que vieram depois, notando já uma mais vasta população associativa e que a princípio da sua fundação não dava plena satisfação aos seus associados, resolveram criar vários ramos de desporto, entre os quais o jogo do pau o qual é o tema desta descrição. Óptimos campiões de várias modalidades aí se têm formado chegando alguns mesmo a ir ás Olimpíadas, medirem-se com os melhores de todo o mundo.

O jogo do pau é, porém, um desporto que também tem sabido honrar o Ateneu e aí tem fundas raízes e nobres tradições.

Foi seu primeiro mestre desta especialidade João Capristano, que leccionou aí alguns anos e que faleceu em África, tendo-lhe sucedido Izidoro Correia Gomes, que havia sido discípulo de Mannel Cid e Alfredo Vieira. Começou a jogar o pau este mestre com 15 anos de idade e também foi discípulo de Salreu, durante 5 anos. Foi professor no Ateneu durante 6 anos, sucedeu-lhe no professorado o meu primeiro mestre Jorge de Sousa, que foi um óptimo mestre. O mestre Jorge deu lições no Ateneu durante 12 anos, tendo aí feito bons jogadores, alguns de boa classe, com o Artur Trindade, Armando Santos, Álvaro Faro e João Quinteiro.

Também foram bons jogadores no Ateneu, Artur Rodrigues (professor de dança) e o desportista António Montez que foi um excelente «sabreur» e bom espadista. Actualmente dirige a classe o grande mestre Domingos Miguel que aí lecciona há muitos anos e que foi o meu segundo mestre. Este último mestre é o que joga no Ateneu há mais anos, tendo aí trabalhado incansàvelmente e de boa vontade no sentido de desenvolver o jogo do pau na nossa colectividade.

Aí se têm formado bons jogadores que representam o Ateneu em festas que se realizam na Capital e na província; muitos dos quais já abandonaram o desporto; mas ainda estão em actividade: Aurélio da Cunha, Domingos Rebêlo, Joaquim Barroso, Cipriano Ferreira da Silva, António Vicente e outros mais modernos como Pedro Ferreira e Elias Gameiro.

Resta-me dizer que também lá leccionou como mestre notável Frederico Hopffer (pai).

No Ateneu continua-se a trabalhar neste velho desporto, que os seus associados apreciam e o amparam moralmente.

Mestre Frederico Hopffer (pai)

O mestre Hopffer (pai) leccionou durante alguns anos no Ginásio Clube Português. Quando discípulo, recebeu as primeiras lições em 1898 do seu amigo e grande mestre Artur dos Santos. Depois continuou com o mestre Domingos de Couras Salréu e José Gonçalves Dias (o 95), assaltando várias vezes com o famoso jogador Domingos Alves, passando à categoria de mestre competentíssimo, publicou o seu livro (duas palavras sobre o jogo do pau) que é um documento indispensável à esgrima nacional pela forma clara e científica como está feito sendo o primeiro trabalho que apareceu sobre o jogo do pau e que elucida bastante sobre este desporto.

Sebastião Duarte da Mota Cerveira

Grande propagandista do jogo do pau

Antigo discípulo dos mestres Frederico Hopffer e António Lapa

Foi notável a propaganda realizada por este repórter em prol da esgrima portuguesa, tanto em Portugal como no Brasil

De 1936/39 foi redactor da revista desportiva Stadium, nas modalidades de BOX e JOGO DO PAU, de 1940/45 colaborou na página desportiva do jornal católico Novidades ocupando-se dos mesmos desportos e, finalmente, nos anos de 1947, 1948 e 1949, residindo no Rio de Janeiro fez intensa propaganda da esgrima portuguesa, escrevendo brilhantes artigos que bastante interesse despertaram na numerosa colónia portuguesa daquela cidade.

Foi colaborador do jornal brasileiro Brasil-Portugal.

Mestre António Nunes Caçador

Artigo do jornal «Novidades»
por Sebastião Duarte da Mota Cerveira

Dos mestres do jogo do pau que actualmente têm escola em Lisboa é de toda a justiça colocarmos num lugar de destaque António Nunes Caçador, antigo professor do Grupo Desportivo da Companhia dos Tabacos e, presentemente ajudante do mestre Domingos Miguel, no Ateneu Comercial de Lisboa.

Caçador principiou a jogar o pau em 1922 no Ateneu Comercial e o seu primeiro mestre foi Jorge de Sousa que, nos grandes tempos da esgrima lusitana, tinha sido discípulo do abalizado mestre Frederico Hopffer.

Depois de ter trabalhado durante alguns anos com aquele professor, fez-se discípulo de Domingos Miguel, jogador de combate, um dos maiores de todos os tempos, uma autêntica maravilha na arte de manejar uma vara de lodão!

António Nunes Caçador, elemento de primeira ordem no jogo do pau, exímio em «cortes» e maravilhoso em «passagens» é hoje sem dúvida, um dos mais completos jogadores de Lisboa, inúmeras vezes, em lutas emocionantes que deram brado pelo ardor com que foram disputadas, tem provado que não conhece o medo e que a sua vara está sempre pronta a cruzar se com a de qualquer adversário por muito que seja superior a sua classe!

Ultimamente, no Ateneu, quando este clube foi visitado por uns jogadores da província que aí se exibiram sustentou uma dura batalha com o mestre dos aludidos jogadores batendo-se com toda a galhardia marcando nítida superioridade sobre o seu antagonista e elevando ao máximo a escola de Lisboa que ele, nessa luta emocionante representava!

E o jogo que travou com o aludido mestre da província foi coisa que ainda não se tinha visto no Ateneu e, pela violência com que foi disputado, fez lembrar os grandes jogos dos tempos em que a esgrima do pau era cultivada nos quintais de Lisboa!

Grande tem sido a propaganda que António Nunes Caçador tem feito da esgrima do pau: já jogou inúmeras vezes no Coliseu dos Recreios em Lisboa, em Santarém, em Alhandra, Caldas da Raínha, Montijo, Almada, Moita, Leiria, Coruche, Barquinha, e em muitas outras localidades e também no Pavilhão dos Desportos.

Nunes Caçador é autor de um interessante e útil tratado sobre esgrima do pau e que foi publicado em 1943 livro escrito em linguagem clara e simples e ao alcance de todas as inteligências, é de grande utilidade para os amadores do viril desporto! Nada falta nessa obra, e o autor mostra claramente o conhecimento que possui do assunto pois trata, magistralmente em todas as suas minúcias a esgrima lusitana.

António Nunes Caçador que está, presentemente na força da vida, é pois, um grande jogador e um mestre da mais sólida competência e as suas exibições sempre aplaudidas, fazem recordar os velhos tempos da esgrima portuguesa, os tempos dos jogos nos quintais de Lisboa, ocultos pelas trevas dos anos, mas sempre lembrados com saudade pelos amadores do viril desporto que é o jogo do pau, cultivado com toda a mestria na linda terra portuguesa.

Mestre Antero Ferreira Romariz

Teve escola no Porto e jogou por várias terras do nosso país. Foi muito bom jogador e mestre de grande competência.

Nasceu em 1860 e faleceu em Outubro de 1934 com a idade de 74 anos

Local do jogo

A meu ver neste caso, estamos para o local como as varas estão para os jogadores. À falta de melhor serve qualquer um.

O jogo do pau não é uma esgrima pròpriamente de salão, como outras, mas sim, própria para ser praticada ao ar livre, pois não requer chão atapetado e muito macio. Joga-se bem num ringue de patinagem, igualmente sobre um estrado de madeira ou dentro de uma boa sala, cujo piso seja de sobrado, não encerado, e com alpargatas de borracha.

O recinto não convem ser muito apertado, pois esta esgrima movimenta-se para todos os lados e convem haver espaço suficiente para podermos manejar à vontade a vara; todavia tenho jogado em sítios bastante reduzidos e com senhoras em volta e crianças, como acontece nas nossas sociedades recreativas, e não há outra coisa a fazer que encostarem se os jogadores um para o outro e fazerem jogo bem coberto. Joga-se mesmo num ringue de box, que é um quadrado que deve ter aproximadamente sete por sete, isto é em casos especiais.

Uma Sessão de Propaganda, Organizada pelo Mestre Frederico Hopffer, nos Bombeiros Voluntários do Dafundo

Na sala dos Bombeiros Voluntários do Dafundo realizou-se por iniciativa do mestre Frederico Hopffer, uma sessão de propaganda do jogo do pau, onde se procurou recordar os tempos saudosos em que a esgrima portuguesa estava no seu apogeu.

A iniciativa partiu, como já dissemos, do mestre Hopffer, uma das maiores glórias da esgrima nacional, assistiram à sessão muitos amadores e recordamo-nos de ver os senhores: Dr. José Maria Rangel de Sampaio, Mestre Domingos Varejão com cinco discípulos, Frederico Hopffer e Júlio Hopffer filhos do mestre Hopffer, Eng.º Mota e Sousa, António Montez e Mário Montez, mestres Ermelindo dos Santos, Dr. Freder co Paredes, António da Silva Monteiro, António Jalles, Inácio Roberto Guedes e Nunes Caçador, discípulos do mestre Domingos Miguel, e algumas senhoras.

A sessão começou por um assalto entre o mestre Domingos Varejão e o seu discipu'o Domingos Ribeiro.

Pancadas rijas da parte da mocidade; experiência e boas defesas da parte do mestre que, apesar dos seus 62 anos, ainda maneja bem uma vara de lodão!

Depois o mestre Hopffer, com quatro discípulos, expôs o seu método de ensino, regalando os amadores da bela esgrima durante alguns minutos.

Clareza, experiência e profundo conhecimento do assunto, nos revelou o mestre Frederico, e os seus rapazes, método ordem e disciplina!

Hopffer é, indiscutivelmente, um grande mestre, um profundo conhecedor da arte de José Maria Silveira e um técnico de vasta competência.

Francamente, gostámos imenso da maneira clara, metódica e precisa porque nos explicou as diferentes partes do jogo do pau!

Aprendendo com homens desta categoria é que os discípulos podem, um dia, intitular-se mestres e não deixar morrer a esgrima portuguesa!

Hopffer explicou as diferentes guardas de espera, depois as pancadas redondas, enviezadas e arrepiadas, por dentro e por fora, o rebate e a seguir as pontuadas.

Passou depois a descrever os vira costas, a seguir às guardas avançadas, ao rebate, às pancadas enviezadas, altas e às pancadas baixas.

Entrou depois nos sarilhos, de cima, de baixo, das mãos sobrepostas, sarilhos andando na circunferência onde se joga, e, por último, nos sarilhos traçados da borda de água.

E, à voz do mestre, os rapazes executavam, admiràvelmente o que ele ordenava, mostrando, duma maneira clara, que têm sido ensinados por homem que conhece a fundo a arte de jogar o pau!

Hopffer passou depois para os cortes, que tão eficazes são em combate, e explicou-os detalhadamente.

Descreveu os cortes saídos, meio saídos, meio entrados, laterais, falou também nos cortes em que se volta ao mesmo terreno e nos antecipados.

Os cortes, que parecem ter sido inventados pelos mestres Domingos Salréu ou Pereira das Taipas, constituem uma maneira hábil de responder a pancadas não aparadas.

E, no final do seu trabalho, o mestre Hopffer ouviu uma prolongada salva de palmas.

Seguiu-se um assalto entre o mestre Varejão e o seu discípulo José dos Santos.

Bom assalto!

Houve depois uma demonstração de assalto entre o mestre Hopffer e o seu filho Júlio e que muito agradou.

O mestre Frederico, apesar da sua idade, dominou nitidamente, fazendo uso da sua larga experiência e do profundo conhecimento que possui da esgrima portuguesa.

Jogaram depois Nunes Caçador e Inácio Guedes, dois discípulos do mestre Domingos Miguel, do Ateneu

Pancadas rijas, certeiras, jogo violento, mesmo muito violento!

Os dois rapazes, discípulos dum jogador de combate, fizeram um bom assalto.

Depois, o mestre Domingos Varejão expôs o seu método de ensino, assaltando à medida que ia explicando os diferentes golpes.

Agradou, sendo muito aplaudido.

A seguir Júlio Hopffer e Caçador fizeram um assalto; dois rapazes com habilidade.

Por último o mestre Frederico Hopffer fez uma demonstração com Inácio Guedes, que causou excelente impressão na assistência.

Terminada a pequena festa, mestres, discípulos e convidados reuniram-se, tendo sido tiradas várias fotografias.

Foi um dia bem passado.

Noutros tempos, estas reuniões faziam-se nos quintais onde então se praticava a bela esgrima, e ficaram célebres as tardes de jogo de pau do Retiro da Pipa, da Travessa do Combro e da Rua das Taipas.

Quanto ao mestre Frederico Hopffer, deve ter ficado satisfeito, pois na reunião que ele preparou, viu-se rodeado de amigos, amigos verdadeiros e sinceros admiradores que foram à sala dos Bombeiros Voluntários do Dafundo para aplaudir o mestre abalizado, o técnico competente e o homem que, apesar da sua avançada idade, servindo-se da sua larga experiência e dos seus vastos conhecimentos, pode ainda ser um jogador!

SEBASTIÃO D. M. CERVEIRA

Mestre Jorge Dias de Sousa

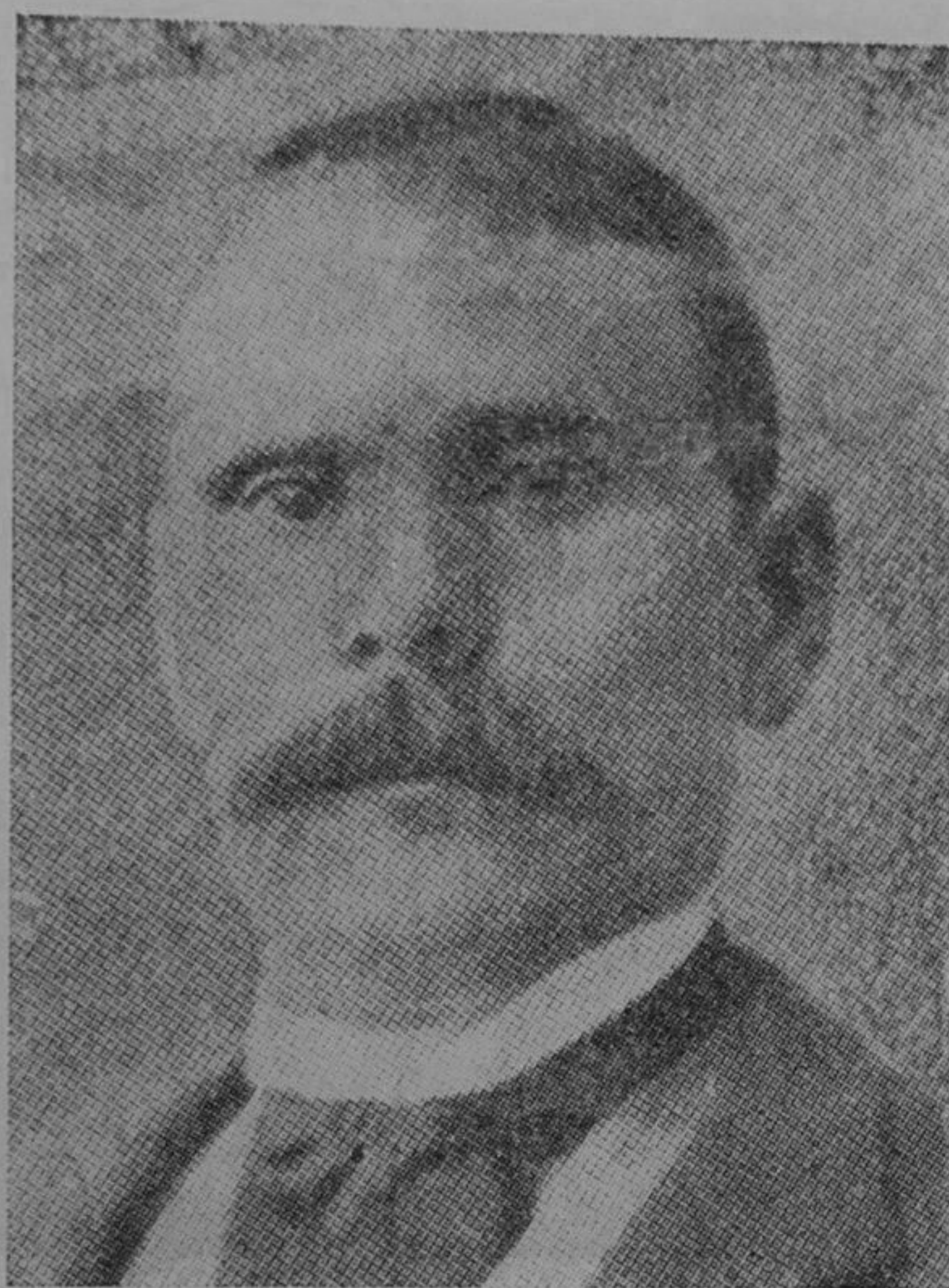
Durante doze anos foi professor no Ateneu Comercial de Lisboa na modalidade de jogo do pau, onde sucedeu no professorado ao mestre Izidoro Correia Gomes que havia sido um dos seus mestres, tendo sido também discípulo do mestre Frederico Hopffer, Domingos de Couras Salréu e José Gonçalves Dias (o 95).

O mestre Jorge foi um óptimo jogador e um óptimo mestre Foi dele que recebi as minhas primeiras lições, joguei com ele durante 7 anos trabalhámos ambos em várias festas.

Faleceu em 1929 com 42 anos, na Amadora e possuía um grande número de medalhas, as quais levou a seu pedido.

Nasceu em 31 de Março de 1887, na freguesia de Arroios, em Lisboa.

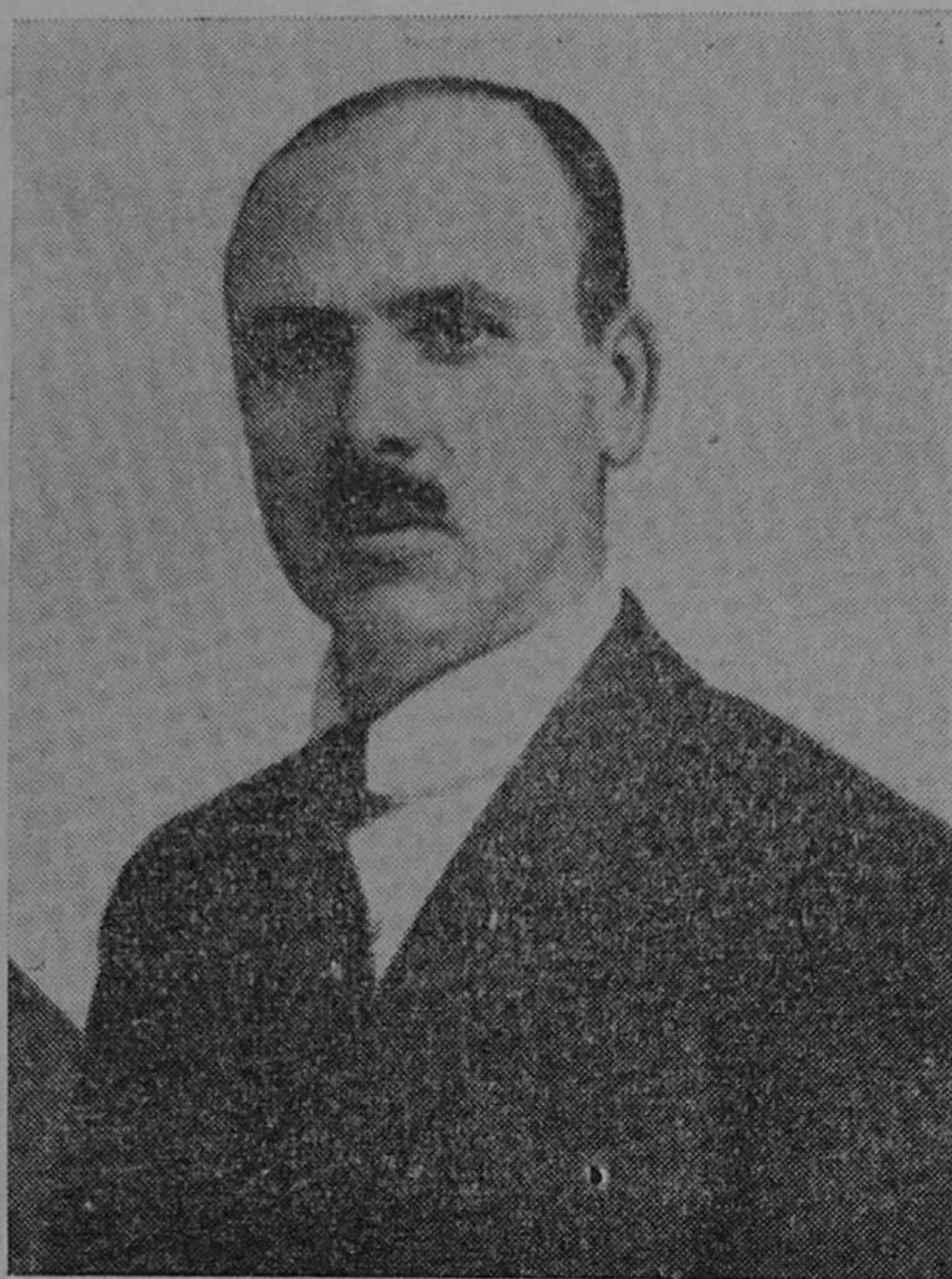
As varas que usamos, sua respectiva qualidade, peso e feitio

Quanto às varas para jogar, à falta de boas usamos qualquer uma que apareça em determinada ocasião que seja preciso utilizá-la No entanto é justo que qualquer jogador escolha a vara a que melhor se adapte pelo seu feitio, qualidade, altura e peso. Evidentemente, como na esgrima de espada, sabre, florete e mesmo com armas de fogo assim acontece. O jogo de pau não faz excepção à regra. Quanto à sua qualidade, usam-se de marmeleiro, freixo, castanho, junco e lódão, mas as melhores e mais usadas são incontestàvelmente as últimas pela sua resistência, flexibilidade, maciez e beleza natural, dando ao jogador uma boa disposição. São desta qualidade as que se usam nas festas públicas. Quanto ao seu feitio, devem ser feitas de tal maneira que uma das extremidades seja levemente mais grossa que a outra, e por consequência quase igual dos dois lados; o lado mais delgado nunca deve ser assim tanto que não se possa empunhar convenientemente, pois, se assim for, escapa ou escorrega pela mão fora. Quanto ao peso e altura, acho que o máximo que devem ter, são: peso 550 gramas e comprimento 1.52 mts.. Comprimento normal 1,46 mts. peso normal correspondente em gramas 500. Para leccionar, comprimento máximo 1,46 mts. peso correspondente 600 gramas. Para leccionar são mais pesadas com o mesmo comprimento, visto que a aprendizagem deve ser com varas mais difíceis de manejar, pelo seu feitio e peso, para quando um dia jogar em público, quando for jogador e o fizer com uma vara de 500 gramas, sentir-se perfeitamente à vontade, fazendo assim um assalto mais prolongado e mais enérgico.

Mestre António Pereira Penela

Um valoroso nome nortenho

Teve escola na cidade do Porto onde leccionou bastante durante alguns anos.

Foi mestre do antigo cavaleiro tauromáquico Carlos Relvas, nas suas propriedades no Ribatejo.

Mestre António Penéla nasceu em 19 de Fevereiro de 1838 e faleceu em 1908 com 70 anos de idade.

Mestre António Lapa

Natural de Salvaterra de Magos. Homem alto, magro e de grande alcance.

Foi discípulo de António Emídio e José Gonçalves Dias (o 95) começou a jogar o pau aos 26 anos no Largo da Achada.

Mais tarde mestre, leccionou no Lisboa Ginásio Clube e no Ginásio Clube Português.

Tendo falecido em Lisboa a 25 de Junho de 1932.

Mestre Francisco Pereira Beirão

do Ginásio C. de Mafamude — Vila Nova de Gaia

Discípulo do mestre António Pereira Penéla, seu tio e de Antero Romariz. Jogo do Pau regional do Norte.

O mestre Francisco Pereira Beirão, jogou em muitas terras entre as quais, Coimbra, Porto, Leiria, Curia, etc..

Conservação das varas

Segundo me parece, vale a pena dizer umas palavras acerca deste assunto. Há várias maneiras de tratar as varas; cada um usa o processo que melhor conhece ou que acha mais razoável. Quanto a mim, acho o melhor de todos o que vou descrever:

Alguns metem-nas no forno para as descascarem e ficarem bonitas, isto é, quando são varas de réstia, mas este é o pior dos processos. Varas expostas ao calor, perdem a seiva natural, por consequência a elasticidade e quebram fàcilmente. Outro processo, que alguns adoptam, é o fazer um furo na parte superior da vara, enchê-lo de azeite ou óleo e pendurá-las; é outro caso que não dá resultado. O azeite nada mais passa que dois centímetros e o resto da vara continua a secar. Enfim, o outro processo que incontestàvelmente dá resultado, é o seguinte: as varas quando vêm à nossa mão, acabadas de fazer, vêm ainda frescas, com todas as suas qualidades. Devemos passá-las com uma forte camada de vaselina grossa e então se é uma só, envolve-se em papel de jornal e enrola-se de ponta a ponta com um cordel e fica deitada em chão seco, se são mais que uma, depois de bem untadas, como disse, atam-se em molho bem apertadas e deixam-se ficar. Duram assim muitos anos sem secarem. Evidentemente que o resultado está nisto: a vaselina evita a humidade que por sua vez apodrece a madeira, enegrece-a e ao mais pequeno esforço, parte. No caso do calor, a vaselina cumpre a mesma missão, não deixa secar as varas, não permite a perca da seiva natural, dá beleza constante e muita duração. Quando quisermos servir-nos delas, passamo-las com uma porção de serradura de alto a baixo e então a vazelina sai e a vara aparece completamente nova na sua cor e aspecto flexível como se tivesse acabado de ser feita, mesmo que houvesse sido há muito cortada.

Mestre Domingos Alves

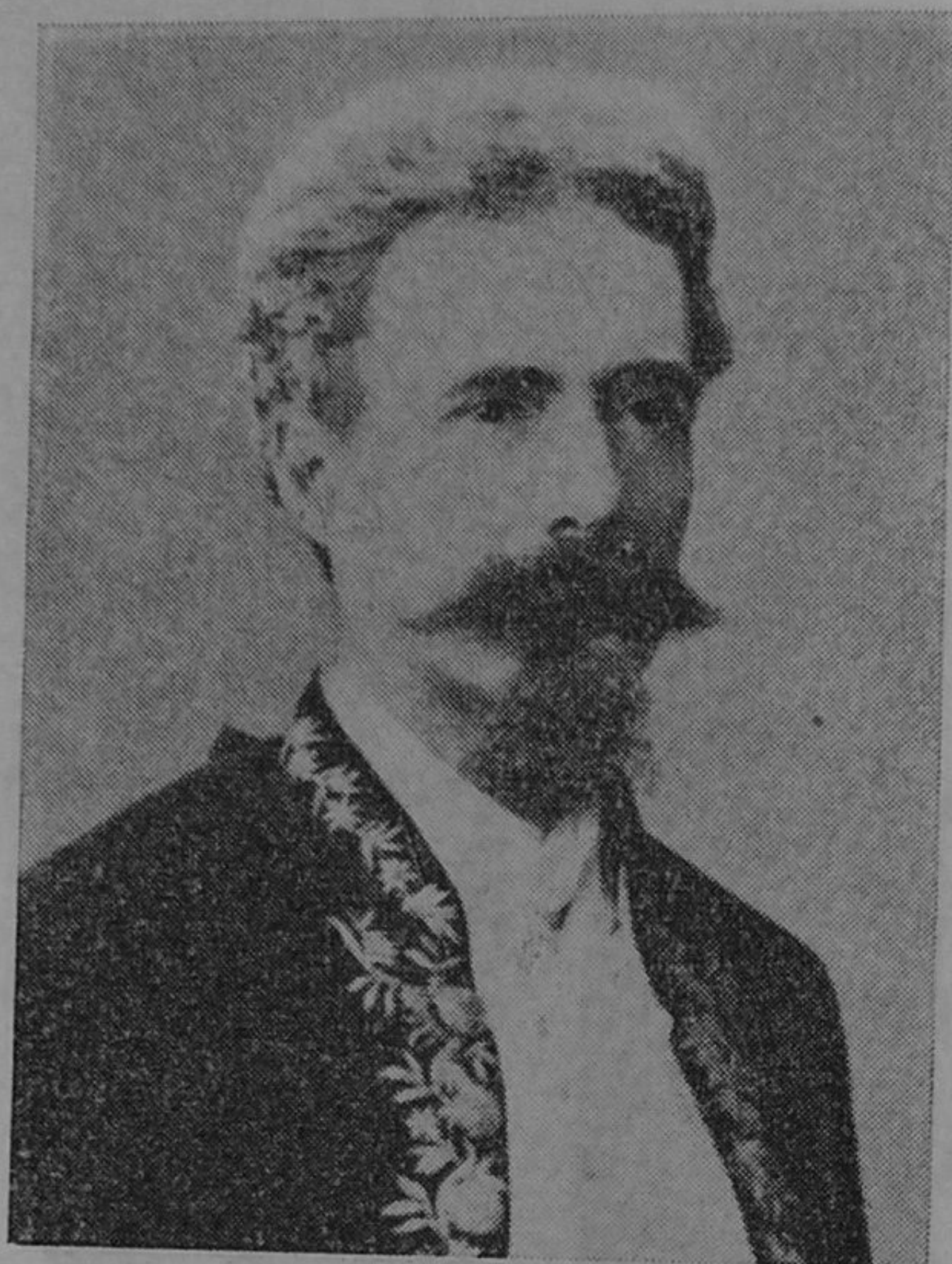
Foi um dos melhores elementos da esgrima portuguesa.

Foi discípulo dos famosos mestres Domingos Valente de Couras Salréu e de José Gonçalves Dias (o 95).

Exímio em cortes e recortes, notável pela sua resistência e profundo conhecimento do jogo.

Grande jogador e excelente mestre.

Natural das Terras do Bouro, distrito de Braga.

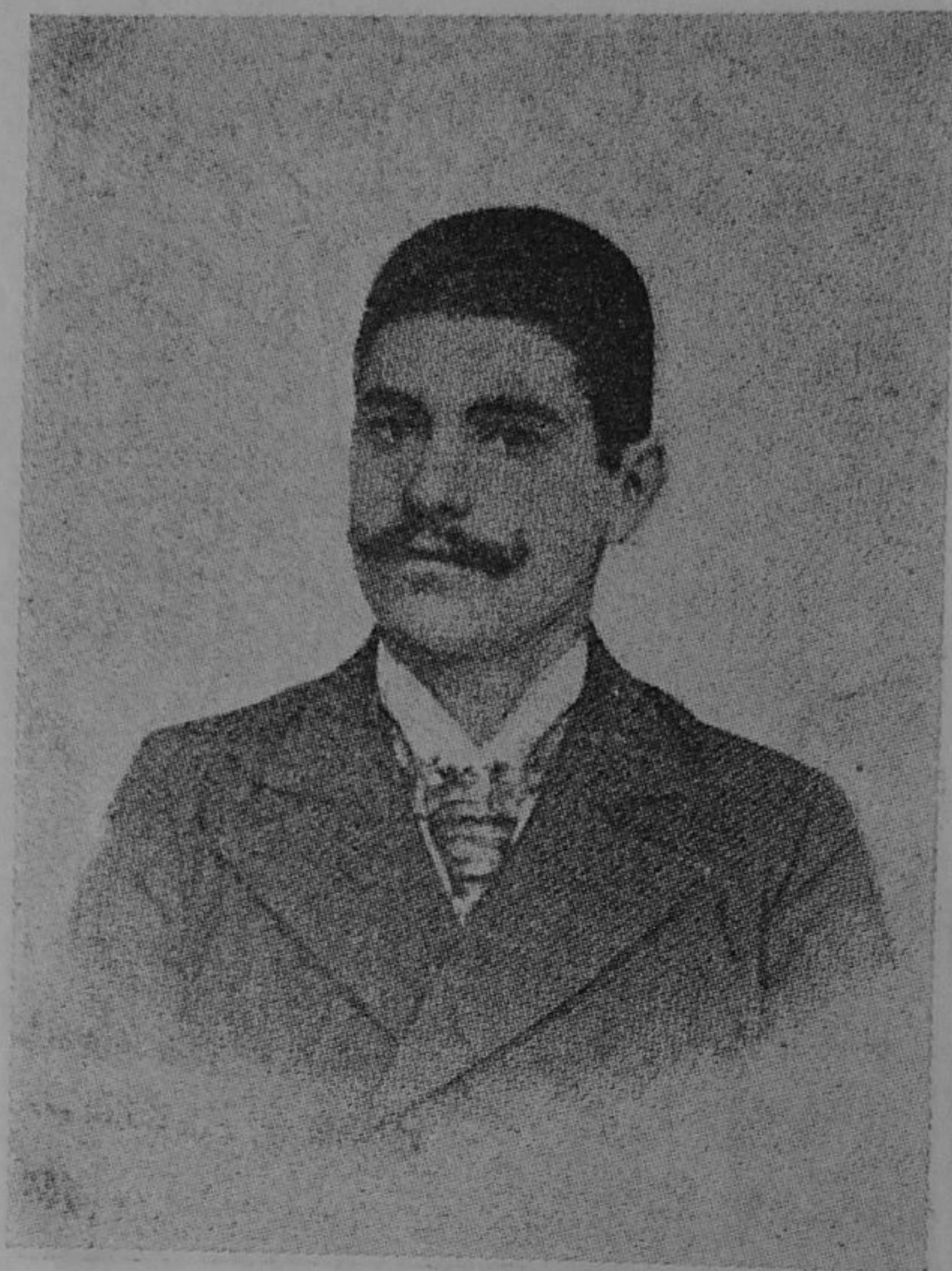
Faleceu em 18 de Março de 1952.

Carlos Relvas

Foi notável jogador do pau, homem de sólida fortuna e um dos mais importantes lavradores do Ribatejo.

Nas suas vastas proprie ades na Golegã estiveram os mestres: José Maria da Silveira, António Pereira Penela, Joaquim Baú, José Florêncio (de Tagarro) e ainda outros, sendo com estes mestres que Carlos Relvas adquiriu grandes conhecimentos da esgrima do pau. É que Carlos Relvas, levado pelo grande amor que dedicava à esgrima portuguesa tinha por hábito levar para as suas propriedades os mais famosos mestres, recebendo lições deles. Chegou a ser um jogador de fina escola. O seu jogo ficou famoso e ainda hoje é praticado em muitas terras da borda de água.

Mestre Frederico Hopffer (Filho)

Foi um ginasta completo e um distinto professor da esgrima nacional. Foi mestre no Ginásio Clube Português. Pertence à escola de seu pai com quem aprendeu e também com o famoso José Gonçalves Dias (o 95). Faleceu muito novo, tendo a esgrima nacional perdido um dos seus melhores elementos. Aqui lhe presto a minha mais sincera homenagem.

Faleceu em 26 de Fevereiro de 1939.

Mestre António Emídio

Começou a jogar em 1898. Seu mestre foi Domingos Salréu. Deu lições nos antigos quintais de Lisboa, nos tempos em que o jogo do pau esteve no apogeu.

Nasceu em 21 de Agosto de 1875.

Para poupar a vara

É um dever rudimentar do jogador de pau o saber poupar a vara. É assunto da máxima importância a descrever. O jogador que não sabe poupar o pau com que joga, não se sabe poupar a si próprio. É indispensável defendê-lo dos choques mais violentos, e evitar bater com ele no terreno em falso, tanto quanto possível. Quantas vezes as boas varas, de tanto baterem em falso, começam a falhar; varas que poderiam durar imenso tempo, oferecer uma boa segurança e confiança aos jogadores, que podem encontrar-se inesperadamente em sérios embaraços.

Não quando jogam amigàvelmente porque, neste câso, quando a vara parte ou foge pela mão fora, o outro jogador aguarda a substituição dela ou que a retome. Mas quando joga com pessoa que não oferece muita confiança, pelo seu nervosismo, pode não acontecer o mesmo. Para evitar então ficar desarmado, é conveniente fazer guardas recolhidas e passagens, tanto quanto lhe seja possível; no caso de não poder ser, paciência. Quando há um dos dois que executa jogo violento, sem olhar a este princípio, vê as suas pancadas caír no chão em frente do outro, com imenso perigo para a vara com que trabalha. O outro passa-se, e foge às gua das de choque, vê a certa altura o seu contendor desmoralizado por nada mais conseguir que o sacrifício da sua arma.

Mestre José Ferreira Ruivo

Nasceu na Golegã em 1846 e foi discípulo de Carlos Relvas, pai do antigo ministro Dr. José Relvas, Foi um jogador de notável classe e mestre de competência. O seu nome é ainda e hoje recordado com saudade em muitas terras do Ribatejo. Deu lições na escola de Santarém, exibiu-se no Coliseu dos Recreios, onde foi muito apreciado o seu trabalho. No Ginásio Clube Português travou com o mestre Artur dos Santos um assalto emocionante. Ruivo deixou bons discípulos, especialmente em Santarém, Almeirim, Alpiarça e na Golegã.

Faleceu em 8 de Agosto de 1918 com a idade de 72 anos.

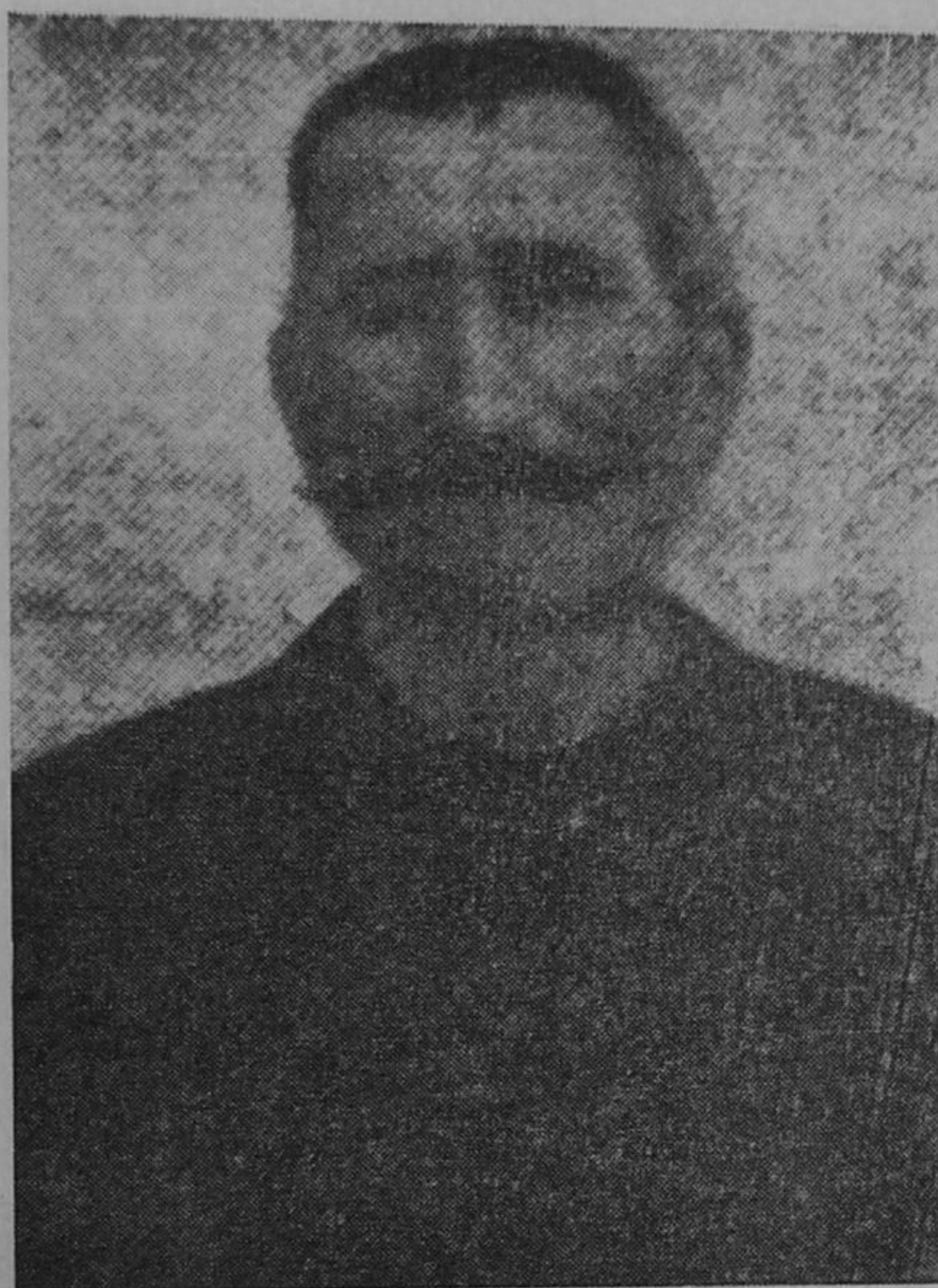
Mestre José Gonçalves Dias (o 95)

O mestre José Gonçalves Dias foi um dos mais competentes mestres da esgrima nacional, senão o melhor. Ensinou os melhores jogadores da sua época, mais tarde mestres como Frederico Hopffer (pai), Domingos Alves, Domingos Varejão, Domingos Miguel, António Lapa, Jorge de Sousa e Luís Abrantes, enfim, todos os bons jogadores e mestres foram seus discípulos; aperfeiçoou o sistema de cortes criados por mestre Salréu, de quem foi contra-mestre. Homem de grande honradez e de óptimo carácter. De resto estas qualidades têm sido notadas em todos os grandes mestre da esgrima nacional.

Mestre Isidoro Correia Gomes

Aprendeu com o mestre Salréu e com Baptista Abelheira.

Foi mestre durante alguns anos no Ateneu Comercial de Lisboa, deixando aí bons jogadores como Jorge de Sousa, Artur Rodrigues e o grande desportista António Montez. Substituíu no Ateneu o mestre Capristano que foi para África, leccionando neste ílube durante seis anos e jogou o pau vinte e cinco anos.

Faleceu em 1942.

Mestre Tobias de Freitas

Começou a aprender em 1895 aos 16 anos de idade com o mestre Lares na Rua Borges Carneiro.

Mestre Tobias de Freitas pertence ao número dos obreiros da esgrima nacional. Alinha por isso na galeria dos grandes mestres.

Nasceu em 18 de Fevereiro de 1879 e faleceu em 15 de Abril de 1944.

Aurélio Cunha nos complementos vivos do Eden.

Mestre Francisco Hopffer

Filho do grande mestre Hopffer.

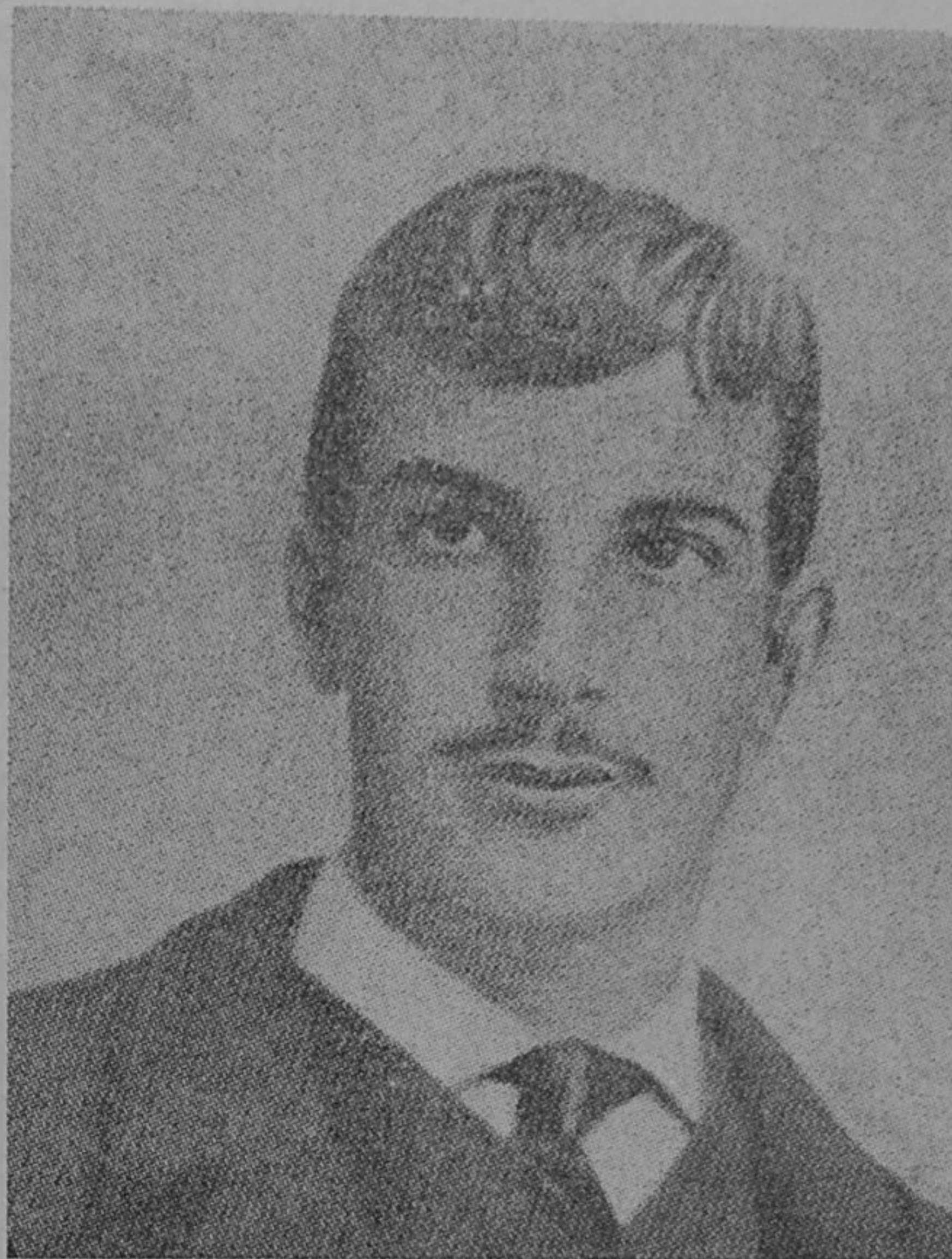
Foi mestre no Ginásio Clube Português durante alguns anos, onde desempenhou o seu cargo com grande competência.

Mestre Júlio Hopffer

Filho do mestre Frederico Hopffer (pai).

Foi mestre como seus dois irmãos e seu pai no Ginásio Club Português durante alguns anos, pondo em prática os seus óptimos conhecimentos que lhe haviam sido transmitidos por seu pai. Este desporto para o mestre Júlio não tem segredos, sabe jogar bem e sabe ensinar.

Foi também mestre de Jogo do Pau na F. N. A. T..

Nasceu em 1905.

Dr. João Moura Pinheiro e Arnaldo Ressano Garcia

Em 26 de Março de 1907, fizeram no Coliseu um assalto memorável, luta rija, tendo intervido a autoridade.

Foram pelo Infante D. Afonso chamados ao seu camarote, conjuntamente com o seu mestre, Artur dos Santos. Aí foram felicitados e abraçados pelo Infante.

Mestre Abílio Salréu

Filho do mestre Domingos de Couras Salréu.

Abílio Salréu foi também um perfeito jogador do pau visto que seu pai não teve segredos para ele.

Mestre Luiz Abrantes

Deu lições no Largo da Achada e na Sociedade Instrução Militar Preparatoria. Foi discípulo dos mestres Domingos Salréu, José Dias e Domingos Alves.

Complementos vivos no Eden.

Mestre Adelino Barroso

Natural de Cabeceiras de Bastos, jogador de grande fama na sua região (Minho). Bastante admirado pelos seus conterraneos onde tem desenvolvido o seu jogo regional e feito bons jogadores.

Mestre António Moleiro

EM VALDERA

Recebeu as suas primeiras lições em 1911. O seu primeiro mestre foi Daniel Lourenço. Mais tarde, em 1919, fez-se discípulo do Mestre Calado (o Preto). A seguir continuou as suas lições com o mestre Domingos Miguel, com quem se aperfeiçoou até 1925. O mestre António Moleiro, hoje professor em Valdera, onde dirige uma classe numerosa, na qual tem bons jogadores, desempenha o seu cargo com alta proficiência.

Saíu da sua escola o grande jogador José Ribeiro Chula, hoje mestre no Barreiro.

Mestre João Quinteiro

Natural das terras do Bouro grande jogador e mestre ainda do tempo em que o jogo do pau era considerado o desporto das multidões. O mestre João Quinteiro recebeu as primeiras lições, na Quinta das Trinas ou seja no quintal do mestre António Crespo, em 1914. Depois passou para a Travessa do Combro, para o quintal do mestre Domingos Salréu do qual era contramestre o mestre José (o 95, como lhe chamavam naquele tempo) e do qual ficou sendo aluno. Quinteiro tomou parte em várias festas e saraus com os seus mestres especialmente com o 95. Um dia, no Jardim Zoológico, quando tomava parte numa festa com o mestre José Gonçalves Dias, foi convidado para entrar para o Ateneu pelo grande mestre Jorge de Sousa que nessa data leccionava nesta casa. Recordo-me ainda de aí o ver jogar. Daqui passou para o Lisboa Ginásio Clube, onde jogou representando este Clube várias vezes, com o então mestre António Lapa, natural de Salvaterra de Magos, tendo tomado parte em saraus no Coliseu dos Recreios. Jogos que o mestre Quinteiro considera importantes, pela categoria dos adversários. Realizaram-se dois com o mestre Domingos Miguel sendo um em Almada e outro na Regateira (Cova da Piedade) teve outro com Domingos Margarido no Pinhal Novo, depois passou para o norte do país fundando o Centro do Jogo do Pau do Norte, na cidade do Porto. Formou-se aí um grupo de jogadores do pau com quem percorreu o Minho e Douro, disputando vários assaltos de competição, onde ganhou várias medalhas que possui. Formou um método de Ginástica feminina executado com a vara, de que possui várias fotografias. Enfim, fez uma longa propaganda por toda a parte do jogo do pau.

Retirou-se da actividade desportiva em 1955, contando nessa data 45 anos, tendo jogado 31 anos, empregando os maiores esforços para engrandecer o desporto de que foi notável jogador e mestre.

Mestre António Portela

Natural de Cabeceiras de Basto (Minho) onde tem uma numerosa escola, jogo regional do norte. Homem animoso a jogar, fez comigo um brilhante assalto no Ateneu Comercial de Lisboa, na presença dos seus numerosos discípulos. Veio mais de uma vez a Lisboa mostrar o seu jogo o qual foi sempre recebido por numerosa assistência com geral agrado.

Mestre José Ribeiro Chula

Nasceu em Alhos Vedros em 1908.

Foi seu mestre António Moleiro que tinha escola em Valdera. José Ribeiro Chula foi um dos mais entusiastas e valentes jogadores que encontrei.

Chula é sem dúvida um dos melhores mestres da actualidade. Tem escola na Quinta das Pedras (próximo de Alhos Vedros) frequentada por vários rapazes daquela região.

Mestre Domingos Henrique Margarido

Natural de Pinhal Novo, foi discípulo do mestre Calado ensinou naquela região vários rapazes, tendo adquirido fama de grande jogador, foi muito admirado e apreciado pelos seus conterrâneos.

Em 1926 teve em Alhos Vedros com o mestre Domingos Miguel, um assalto memorável que a imprensa muito salientou.

Mestre Silvino Melro

Nasceu na Moita em 1909, foram seus mestres Domingos Henrique Margarido e João Lavrador do Barreiro.

Tem escola nesta região onde conta com discípulos de boa têmpera, como Manuel Cunha e Silvino Botas. Tem jogado em várias terras do país em conjunto com o grupo de Henrique Valente, especialmente no Algarve e Ribatejo.

António Vicente

Nasceu em Sezimbra em 1918.

Foi seu primeiro mestre Domingos Varejão, mais tarde Domingos Miguel, com quem treina actualmente.

Esgrimindo com rapidez e alcance, sempre oportuno nas guardas. Teve bons mestres, sendo portanto bom jogador. Tem jogado em várias terras do país e no Pavilhão dos Desportos em Lisboa.

Com a sua esgrima aguerrida e brava, contribuiu para levantar em Lisboa a decadente esgrima nacional, os seus assaltos foram sempre coroados dos mais brilhantes aplausos.

Joaquim Barroso

Nasceu em Cabeceiras de Basto (Minho) em 1916.

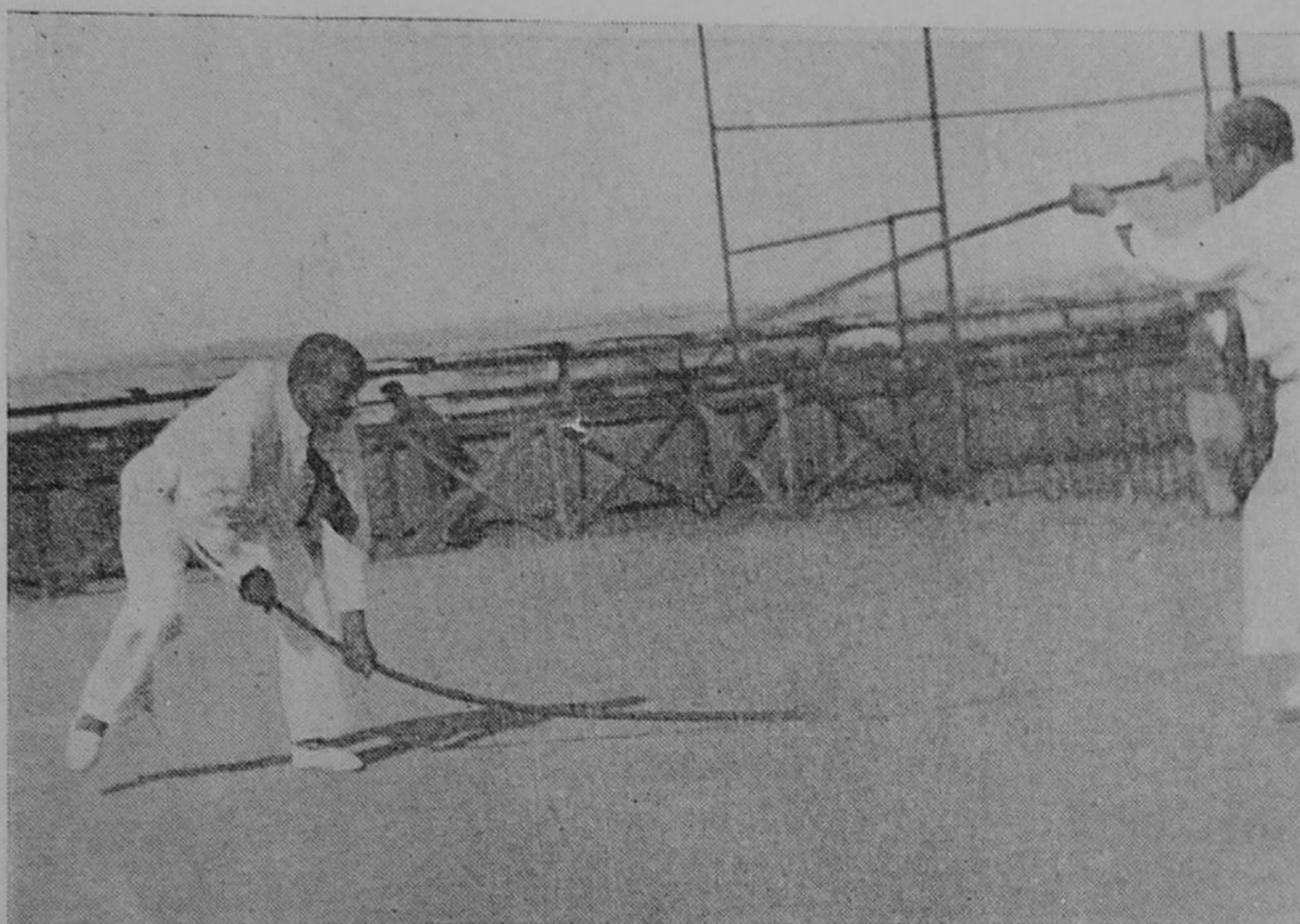
Jogo de Lisboa, aprendeu a jogar no Ateneu Comercial de Lisboa, com o mestre Domingos Miguel.

Barroso é actualmente um jogador completo adoptando especialmente o sistema de cortes, muito rápido e de bom alcance. Tem feito bons assaltos em Lisboa e na Província.

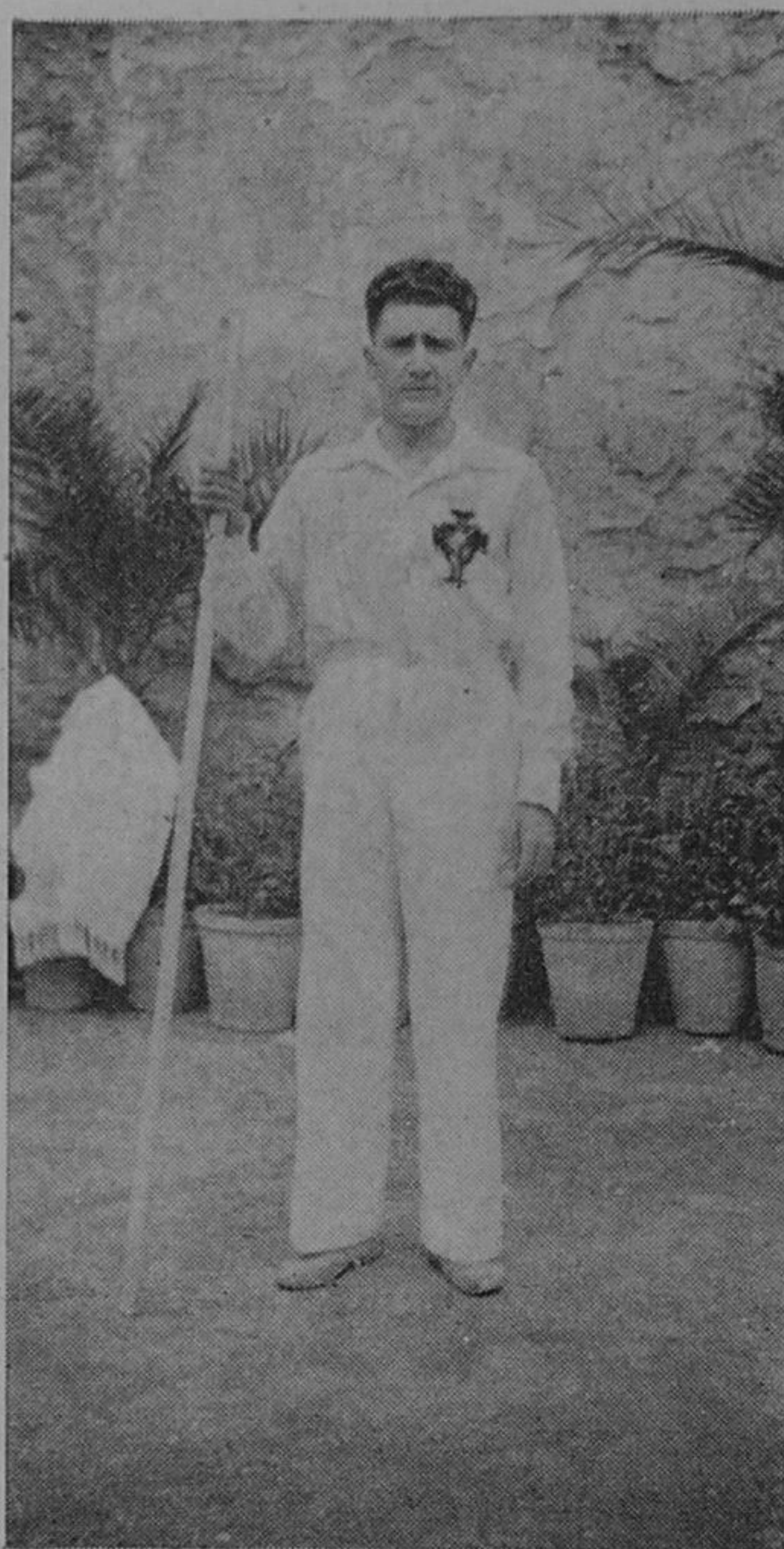
Mestre Henrique Valente

Nasceu no Barreiro em 6 de Novembro de 1909.

Fez parte durante alguns anos da classe do Ateneu. Ai aprendeu a jogar.

Reside no Barreiro, onde dirige uma classe de jogo do pau. Jogador de boa escola, combativo e elegante a jogar, áspero e rápido, Henrique Valente tem jogado em várias terras da província e especialmente no Algarve.

Avelino Leite e Caçador no campo do Benfica, quando de uma festa dos empregados de cinema.

Observar a atitude e a violência do jogo do Avelino.

Instantâneo de uma pancada tão forte que originou que a vara vergasse, ficando apoiado sobre ela, enquanto que a vara do Caçador fica vergada ao peso da dita pancada dentro da respectiva guarda.

Domingos Rebêlo

Natural de Amares (Minho). Pertence à escola do Ateneu. Elegante a jogar, rápido no ataque, oportuno nas guardas.

Aprendeu a jogar com muita facilidade.

Nasceu em 1913.

Fez bons assaltos públicos em Lisboa e em várias terras da província.

Mestre João Lavrador

Natural de (Silves).

Foi discípulo do Mestre Domingos Miguel.

Jogou no Barreiro durante muito tempo, onde deu ainda lições. João Lavrador, homem de boa estatura e boa esgrima, foi um jogador de respeito e todos conhecem no Barreiro a sua classe.

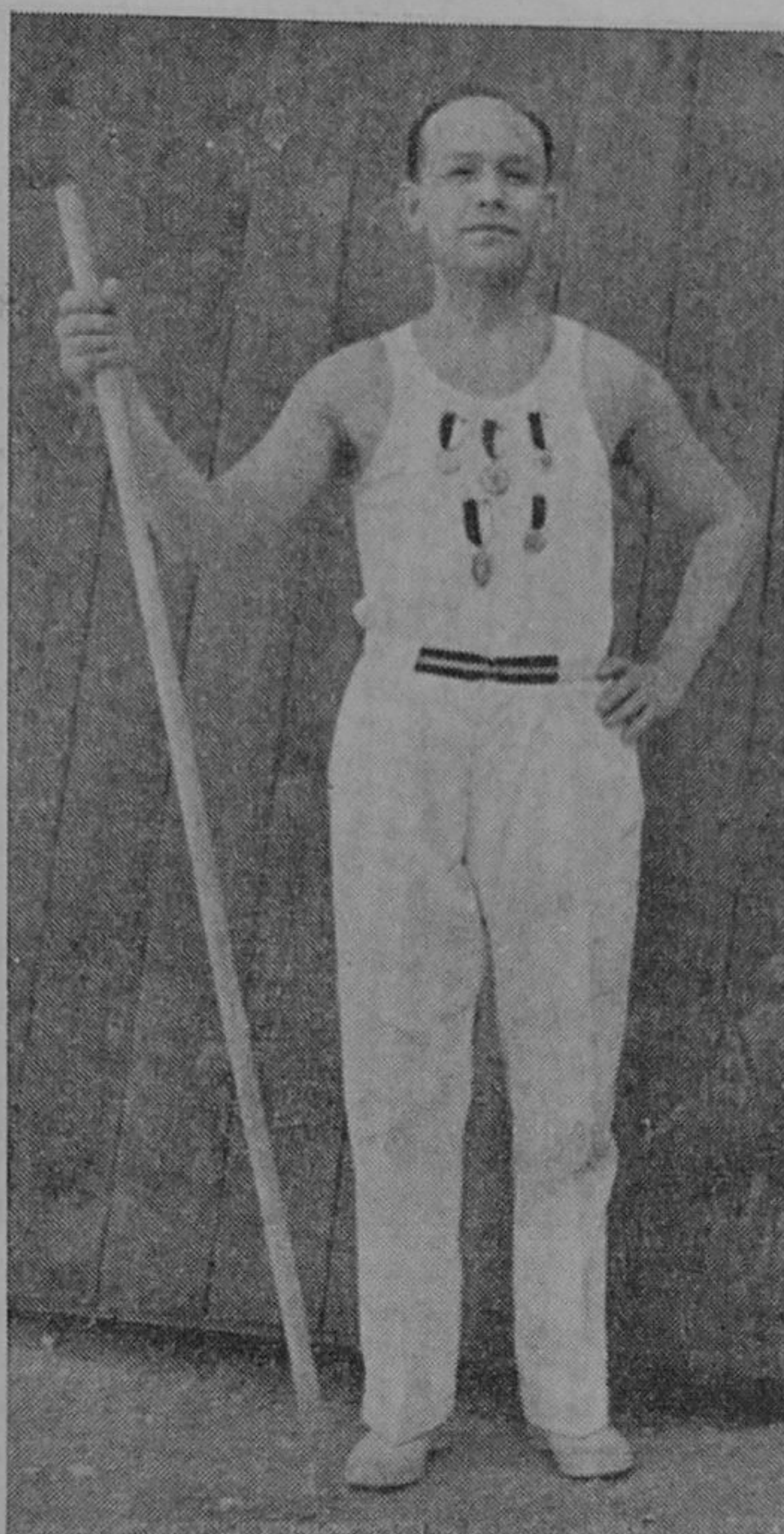
Encontra-se actualmente em África, na nossa província de Moçambique.

Mestre Inácio Guedes

Jogador de pau de boa escola, fez parte da classe do Ateneu durante alguns anos, onde começou a receber lições do então mestre Jorge de Sousa, com quem jogou durante algumas épocas.

Por falecimento d ste mestre, continuou a jogar com o mestre Domingos Miguel, com quem se fez um bom jogador. Mais tarde veio a fazer parte da classe do mestre Frederico Hopffer de quem recebeu algumas lições.

Afastou-se da esgrima do pau, mas não resta dúvida que Guedes soube honrar o desporto que cultivou.

Nasceu em 25,10/1906 em Abitureiras, Distrito de Santarém.

Aurélio da Cunha

Nasceu em Valhascos (Ribatejo), em 31 de Dezembro de 1906.

Joga há muitos anos no Ateneu Comercial. Foi sempre um dos mais assiduos frequentadores da classe, enérgico a jogar e de boa resistência. Fez bons assaltos em Lisboa e em várias terras da província.

José Mendes (José do Galo)

Nasceu na Quinta do Galo (Cova da Piedade) no concelho de Almada.

Foi discípulo do Mestre Domingos Miguel.

Assaltou em várias festas com o seu mestre, chegando a ser um jogador de grande categoria.

Defrontou adversários de rija têmpera como Avelino Leite e outros.

Avelino Leite

Nasceu em Ribeira de Pena, distrito de Vila Real de Trás os Montes, em 1898.

De todos os jogadores do Norte que vieram a Lisboa é este o jogador de mais categoria.

Sistema de jogo diferente do que muitos conhecem, muito próximo do adversário e sempre bem guardado.

Jogo às duas mãos e quase todo em guardas entradas.

Para jogar com o Avelino era necessário saber ladear bem e muitas vezes fazer jogo antecipado.

Carlos de Carvalho

Antigo jogador do Lisboa Ginásio Clube, discípulo do Mestre António Lapa e de Domingos Miguel.

Teve a honra de representar o seu clube, durante muitos anos em inúmeras festas. Recebeu as primeiras lições do Mestre António Lapa com quem jogou durante algumas épocas. Depois, passou para o mestre Domingos Miguel que também foi mestre do Lisboa Ginásio durante muitos anos.

Carvalho jogou muitas vezes no Coliseu e na província tendo sabido sempre dar brilho aos seus assaltos.

Elias Gameiro

Nasceu em Lisboa, na freguesia da Penha de França em 8 de Março de 1921.

Seu primeiro Mestre foi Domingos Varejão (Cacilhas), o qual também foi mestre do mestre Domingos Miguel.

Gameiro é um óptimo jogador, com boas posições, jogo elegante, muito leal a jogar, também é discípulo do mestre Domingos Miguel no Ateneu Comercial de Lisboa.

O seu jogo é rápido e oportuno, composto de boas guardas e passagens.

Tem participado em muitas festas em muitas partes do país.

Jose Rocha

Nasceu em 19 de Março de 1929 em terras do Bouro, aprendeu a jogar no Ateneu Comercial com o mestre Domingos Miguel.

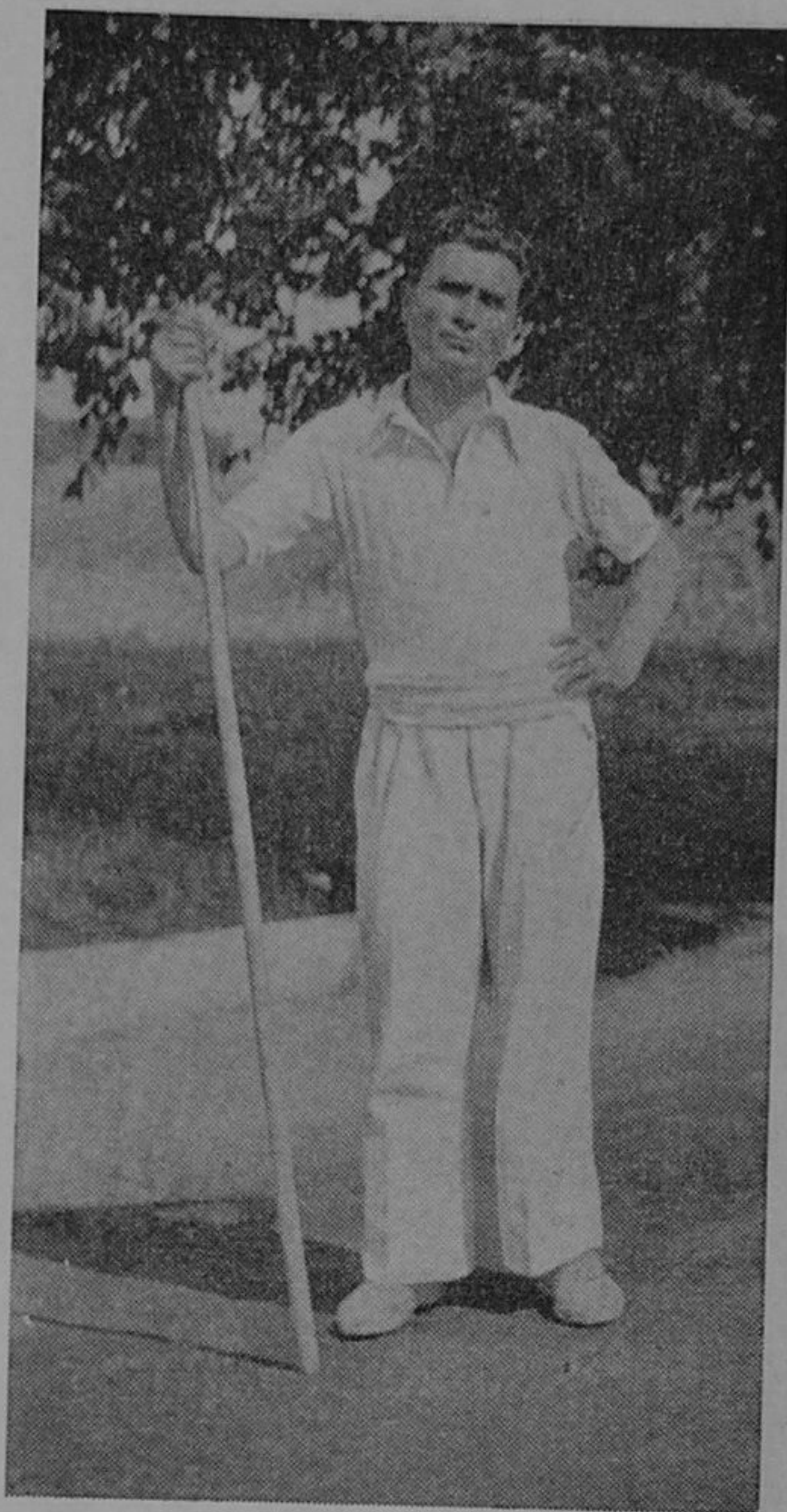
Começou a jogar com 23 anos. Gosta muito deste desporto e por esta razão aprendeu com facilidade. Tem feito progressos, é rápido no ataque e na defesa, e com boas posições. Sabe aproveitar o seu alcance o qual é grande, visto ter 1,85 mts. de altura. Se persistir neste desporto virá a ser um jogador de respeito.

Tem participado em vários saraus onde se tem feito aplaudir.

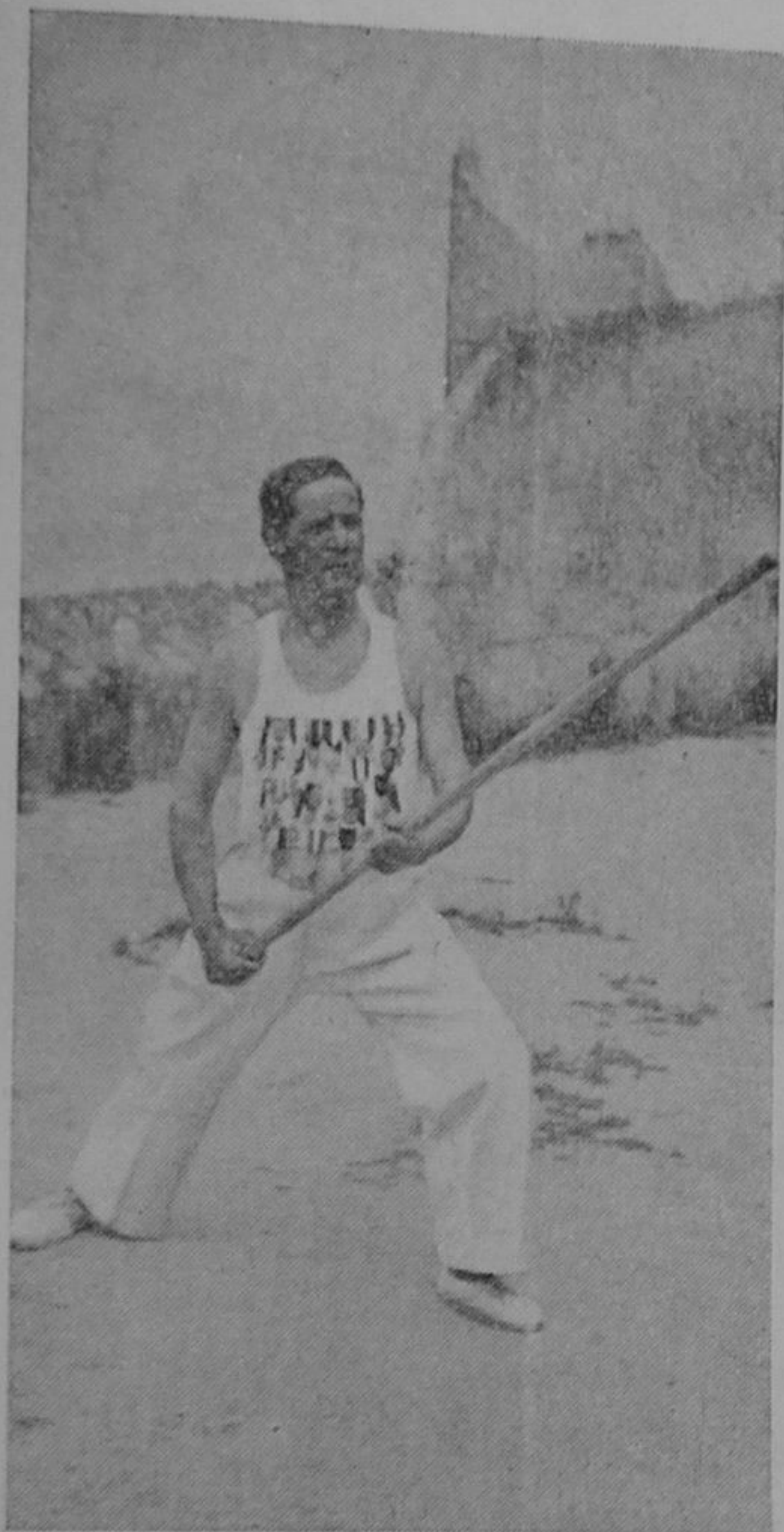
Pedro Ferreira

Natural de Melgaço, Freguesia de Alvando, nasceu em 26 de Março de 1915.

Foi seu primeiro mestre Domingos Miguel, segundo mestre Júlio Hopffer. É um bom jogador rápido e de alcance. Cobre-se bem com boas guardas. Qualquer que jogue com ele, encontra dificuldades, devi o à oportunidade e à rapidez dos seus ataques.

Tem jogado em vários saraus, onde se faz aplaudir.

Cipriano Ferreira da Silva

Natural de Paços de Ferreira (Porto). Antigo jogador do Ateneu Comercial. Tem jogado em várias terras do país e no Coliseu dos Recreios. Jogador leal e muito correcto.

Nasceu em 1900.

Fotografia tirada aos 70 anos

Mestre Domingos Miguel

Natural de Silves, Algarve, nasceu em 18 de Fevereiro de 1883.

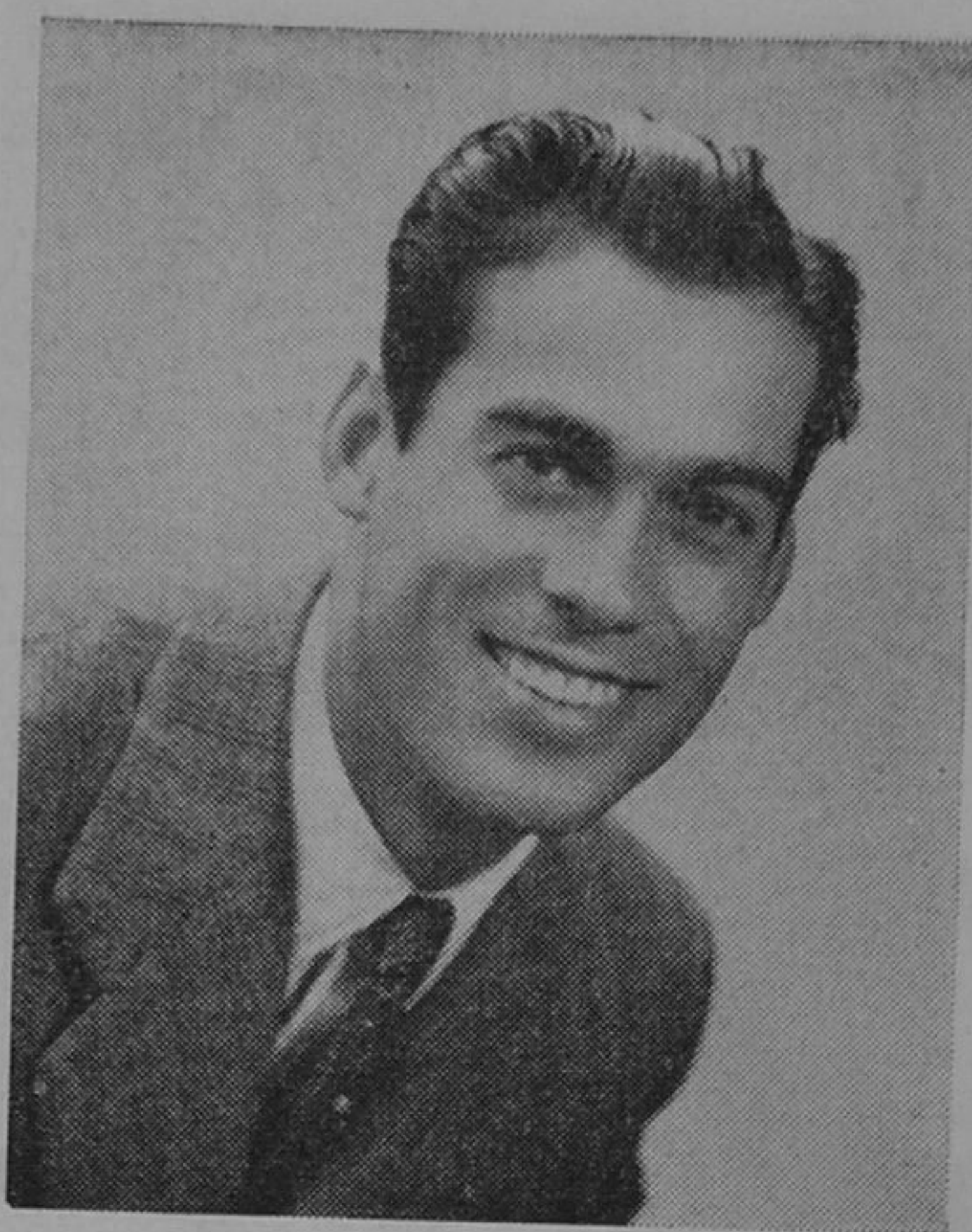
Domingos Miguel foi discípulo dos melhores mestres do seu tempo tais como Domingos Varejão, Salréu, José Gonçalves Dias (o 95) e jogou em público com o grande jogador Domingos Alves.

Não é possível haver mestre, e apenas por amor à arte, que mais tenha ensinado o jogo do pau e de quem me prezo bastante ter sido seu discípulo.

Muito rápido a jogar que é a base da sua escola, deslocando-se com muita rapidez e facilidade.

Mantem uma juventude admirável, com esta idade, pois ainda hoje faz com perfeita destreza um flic-flac, e aos domingos joga com todos os jogadores da sua classe (jogadores já feitos e com muitos anos de prática) um por um, chegando ao fim com o mesmo à vontade com que começou a jogar. Já em 1954 era conhecido na imprensa como o jóvem de 70 anos.

Do número dos vivos é o jogador mais conhecido em todo o país, pois tem jogado em inúmeras festas sempre com a mesma destreza e facilidade de movimentos que faz ver a muitos jogadores com 40 anos de idade.

É mestre no Ateneu Comercial de Lisboa desde 1929. Foi também mestre simultâneamente durante muitos anos no Lisboa Ginásio Clube.

Armando José de Almeida Sacadura

Nasceu em Alcobaça a 1 de Junho de 1924.

Praticou vários desportos tais como, patinagm, remo, natação, ciclismo, ginástica e vela tendo sido neste último, campeão nacional por duas vezes e regional por outras duas; mas o seu maior interesse foi pelo jogo do pau, modalidade que ainda hoje pratica, no Ateneu Comercial de Lisboa.

Tem jogado em várias festas exibindo-se admiràvelmente nesses assaltos, com os melhores jogadores.

Muito tem contribuído para a propaganda desta modalidade, entrando em vários filmes; As Púpilas do Sr. Reitor (2.ª versão), um documentário sobre técnica de jogo do pau e numa filmagem com destino ao Japão.

SEGUNDA PARTE

Terminada esta reduzidíssima biografia desportiva, relativa aos vários mestres desta modalidade de desporto e seus cultivadores, vou começar a parte mais importante deste trabalho, que é a que descreve a esgrima do pau, pròpriamente dita e que vou fazer o melhor que posso e sei, sem pretenções de dar lições seja a quem fôr, pois, pelos livros nunca ninguém aprendeu a jogar o pau, mas em abono da verdade se diga que neles aprendemos muito para pôr em prática.

Tenho um pequeno livro que fiz há anos a que dei o nome de «JOGO DO PAU TEÓRICO» e aqui o vou juntar, pois, este pequeno livro consta de um questionário que tem interessado a muitos. Irei descrever aqui as várias guardas, as várias pancadas, e os vários sarilhos e, em presença das fotografias, se verá como a nossa esgrima não é qualquer coisa do pau a bater no pau, mas sim uma esgrima segura, elegante, perfeita e rica em vários aspectos do seu todo. É pena que ela, de há anos para cá tenha andado tão mal compreendida, mas, a que se deve? Certamente não é ao público mas sim à falta de praticantes. Ainda há duas casas pelo menos em Lisboa, que mantêm desinteressadamente a esgrima nacional: o Ateneu Comercial de Lisboa e o Ginásio Clube Português, mestre António Moleiro em Valdera e o mestre José Ribeiro Chula no Barreiro (escola de Lisboa) em Cabeceiras de Basto também há uma escola dirigida pelo competentíssimo mestre António Portela (escola do norte) e nada mais que eu saiba. O resto das casas desportivas que podiam manter uma escola de jogo do pau não a têm.

Todavia se o jogo do pau é pedido várias vezes para fazer parte das festas desportivas é porque tem ainda algum interesse.

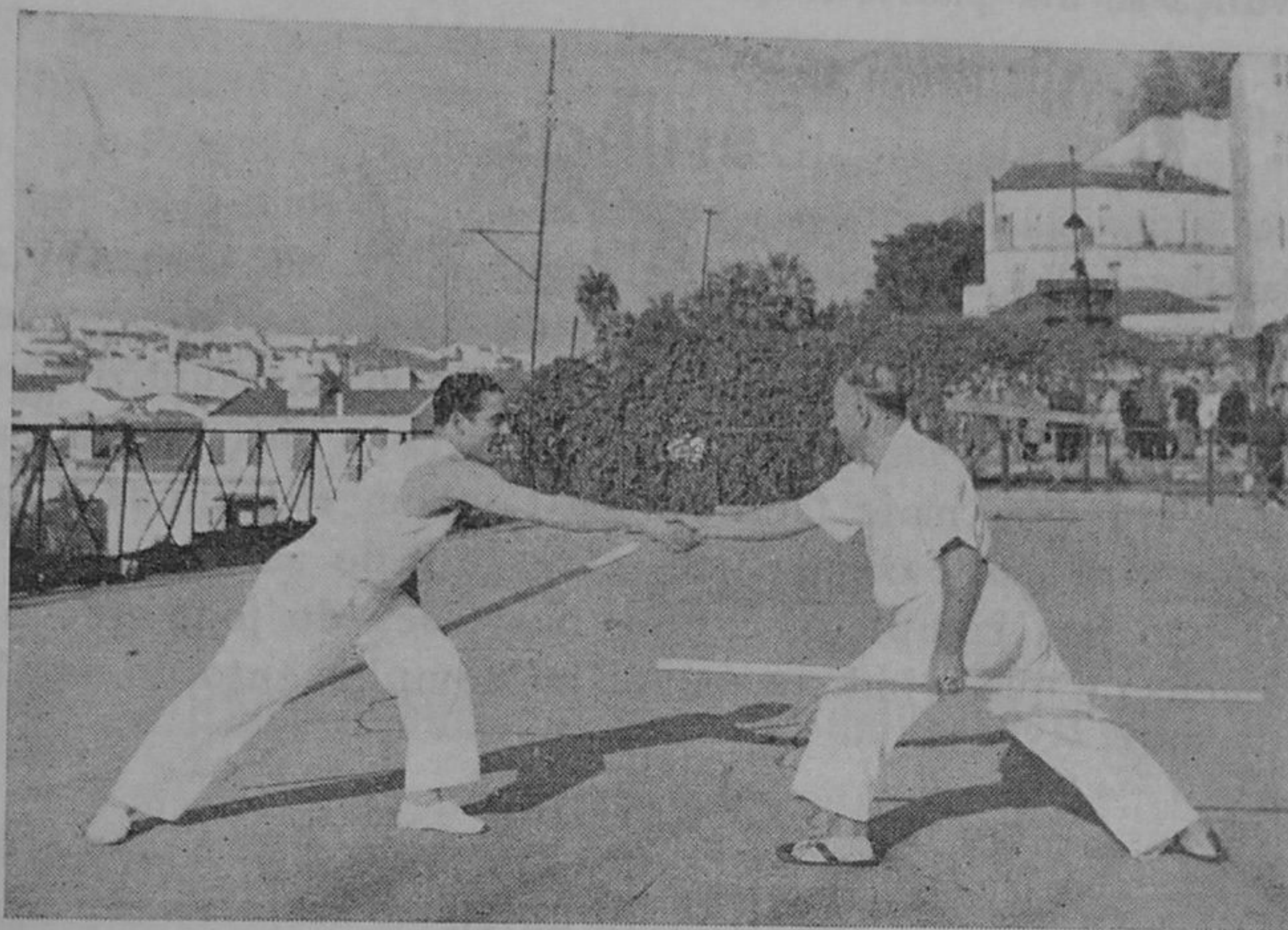
Maneiras de jogar

O jogo do pau compreende duas maneiras distintas de se executar. A primeira é essa em que a esgrima se desenvolve dentro da sua capacidade artística, ou seja a verdadeira esgrima do pau (esgrima clássica) aplicada com arte nas suas diferentes séries das quais fazendo-se uso das que melhor se adaptarem às circunstâncias.

Misturando os diferentes sarilhos no assalto, ao qual dão muita beleza e realce. Com as suas belíssimas guardas, bem espassadas, são uma óptima ginástica, as pancadas com alcance normal, porque sendo um jogo amigável não há necessidade de avançar de mais, sustendo, afrouxando, desviando, consoante for necessário, para que ambos possam jogar à vontade, e igualmente agradar à digna assistência que aprecia imenso o jogo leal e repudia a violência desnecessária, neste caso, sentindo-se até mal num estado nervosamente incomodativo.

A outra parte é aquela considerada a parte selvática da esgrima, ou seja, a que se classifica como o jogo da cacetada impiedosa sem arte, sem lealdade, sem beleza, tentando ambos ver qual é primeiramente atingido, sem olharem para o perigo e responsabilidade de tal assalto, que se transformou num duelo.

Não resta dúvida que sendo os dois, jogadores, o perigo desaparece, mas ao mais pequeno descuido de um, o resultado está à vista. Para se conquistar a fama de bom jogador não é preciso jogar assim. Qualquer público percebe logo de entrada qual dos dois joga melhor. Além de desagradarem a assistência culta, dão uma má ideia de educação e de um rebaixamento moral

Cumprimentos

Coloca-se o jogador em guarda de espera direita, alta, à ponta do pau, n.º 1. Faz agora uma rectaguarda saída pela direita, com sarilho de cima, entra novamente com o sarilho de cima, para ficar na guarda inicial e avançar com a pancada arrepiada por fora mas simplesmente ameaçada, sai agora o pé direito com um rebate, avança com uma estocada dupla, deixa escorregar a varra pela mão direita até esta se encontrar na outra extremidade, traça a vara por baixo, correndo-a novamente a cima para a traçar nessa posição que é esquerda, recolhe o pé direito para junto do outro ficando ambos em posição de sentido com a vara aprumada em frente do ombro esquerdo, faz agora uma viragem para a direita, saindo o pé direito um passo à rectaguarda do esquerdo, o braço estendido na linha do ombro deixa-se pender depois a ponta mais grossa do pau para o chão e avança-se de seguida um passo para se ficar em posição esquerda, fazem-se três rebates, e golpea-se por dentro, rasteiro, na posição esquerda, sai-se um passo pela direita, com mais um rebate, fica-se em guarda direita, volteia-se a vara por esse mesmo lado, sai-se um passo pela esquerda em guarda baixa, ladeia-se à direita com a deslocação do pé direito e começa-se a jogar.

ESTE EXERCÍCIO É FEITO POR AMBOS OS JOGADORES AO MESMO TEMPO.

Quando é para terminar faz-se precisamente o mesmo, com a diferença de se passar o pau por detrás das costas, larga-se a mão de cima, avança-se um passo, traça-se a vara em baixo e aperta se a mão.

Sarilhos

Sarilhos são ornamentos do jogo, mais ou menos vistosos e diferentes, segundo os conhecimentos de quem os faz. Servem para embelezar o jogo, para recuperar energias para adquirir prática a ladear (fazendo-os na circunferência), para bem pisar o terreno, para manejar a vara com mais facilidade e também extraímos pancadas e guardas dos sarilhos. Fazem parte integrante do assalto, pois um sem os outros não fica completo. É uma das fases do jogo que o público aprecia imenso e que é indispensável no complemento do assalto.

1.º Sarilho

Sarilho de baixo

Este sarilho nasce da guarda de espera direita, n.º 1, ou das guardas baixas oblíquas. Volteia-se o pau pelo lado direito, indo encontrar a mão direita de palma para cima, estendendo-se o braço à rectaguarda pelo mesmo lado. Querendo fazer-se o sarilho em guardas saídas, avança-se a ponta mais grossa da vara junto ao terreno acompanhada da saída do pé esquerdo com um passo à rectaguarda, para ficar em guarda oblíqua na posição esquerda, pela esquerda. Volteando-se agora o pau por este lado, fica novamente a parte mais grossa da vara para a rectaguarda mas pelo lado esquerdo, para dar saída ao pé direito; avançando novamente a parte mais grossa junto ao terreno, fica-se em guarda oblíqua pela direita, etc..

Sempre assim neste sarilho, quer avançando quer saindo.

2.º Sarilho

Sarilho traçado por cima, de mãos trocadas

Este sarilho nasce da guarda de espera direita, n.º 1, e diz-se das mãos trocadas porque na altura em que as varas se encontram devido ao seu movimento de inversão de que vão animadas aquelas mudam de posição, ou seja, uma troca de lugares entre si. Executando-se o sarilho

da direita para a esquerda, dá origem à guarda esquerda de mãos trocadas, n. 2. A mão direita larga a vara para a vir tomar no sítio onde se encontra a esquerda, mas neste momento, a mão direita fica na posse da vara por uns momentos, fazendo descer a ponta mais grossa por cima do ombro esquerdo e é então que fica na dita guarda. Dirigindo o sarilho da esquerda para a direita o trabalho das mãos é igual ao do primeiro tempo, e em vez de ficarmos na guarda esquerda ficamos na direita, alta, à ponta do pau, n.º 1. O andamento das pernas é conjugado com o dos braços, em perfeita combinação.

OBSERVAÇÃO: Também se faz este sarilho, traçado por baixo, tomando o nome de «sarilho de baixo das mãos trocadas».

3.º Sarilho

Sarilho traçado por cima de mãos sobrepostas

Este sarilho é perfeitamente igual ao traçado a um braço. A única diferença que existe é ser feito empunhando a vara às duas mãos sobrepostas. Além deste sarilho temos ainda outro absolutamente igual com a diferença de ser traçado por baixo, designando-se portanto:

Sarilho traçado por baixo (às duas mãos).

O movimento das pernas é sempre conjugado com o dos braços, em todos eles. Estes dois últimos não necessitam de espaço tão largo como o primeiro, pois são mais acanhados e de menos alcance.

4.º Sarilho

Sarilho da borda d'água

Sarilho que se chama da Borda d'Água por ser uma maneira de ensarilhar muito usada nesta região. É relativamente fácil de fazer. Nasce da guarda de espera direita de pau para trás, mãos separadas n.º 7. As mãos colocadas ambas de unhas para baixo; partindo dessa posição, o pé direito avança um passo em frente, e bem assim a ponta mais grossa da vara, ou seja a ponta de baixo a razar o chão, encontrando-se as mãos sempre na mesma posição, de unhas para baixo. Já estamos agora na guarda oblíqua de frente, posição esquerda. Desta posição baixamos a mão esquerda com a ponta delgada da vara, fazendo correr o pau para trás até à mão direita chegar à ponta mais grossa: estamos

agora na guarda de espera esquerda de pau para trás, mãos separadas (n.º 11).

Escusado será dizer que, para continuar este sarilho, basta repetir sempre este exercício, agora da esquerda para a direita, a seguir da direita para a esquerda, etc., sempre assim sem mudar a posição das mãos.

5.º Sarilho

Sarilho rasteiro

Este sarilho é bastante bonito e elegante, dando uma certa beleza ao jogo. Faz-se em andamento para a esquerda, e para a direita, como qualquer outro, partindo da guarda direita de frente (n.º 1) escorrega a vara a baixo pelas mãos, até ficarmos em guarda direita de pau para trás, mãos separadas, unhas a baixo como no da borda d'água, avança-se um passo com a ponta delgada junto ao chão e passa-se o pau da mão direita para a esquerda que o fica empunhando só por momentos; fazendo tombar agora a ponta mais grossa pela frente da cara, para a fazer subir novamente por cima do ombro direito e da cabeça para o lado esquerdo, indo procurar a guarda inicial.

Faz um lindo conjunto, ligando-o seguidamente com o sarilho de cima posição direita ou qualquer outra.

6.º Sarilho

Sarilho arrepiado por fora

Pode considerar-se um sarilho de baixo, por ser um sarilho cuja vara se volteia de baixo para cima; é a razão de se chamar arrepiado, em sentido oposto aos outros sarilhos. Parte-se da posição direita (n.º 1), escorrega a vara pelas mãos e avança-se um passo volteando-a no sentido explicado, indo terminar na posição esquerda de espera, pau para trás, mãos separadas; pode ser ligado com o sarilho de cima na posição esquerda. A par deste e outros sarilhos, há um em que volteamos a vara por cima das costas da mão esquerda, duas voltas passando a fazê-lo rodar pelos dedos da mão direita, etc. e liga imediatamente com outros; mas isto só se deve fazer quando se joga com muita camaradagem e lealdade, pois este é falso e tem pontos muito falsos. Jamais se deve fazer dentro do alcance do nosso adversário.

7.º Sarilho

Sarilho de cima na posição direita

Chamo a este sarilho na posição direita, por ele nascer justamente desta posição ou seja, da guarda alta direita (n.º 1) e terminar na mesma guarda e posição. Começamos por puxar a vara e avançar a mão esquerda dois terços à frente, por ela fora, ao passo que o braço direito recua para a levantar pela direita, avançando o pé direito um passo e ficar na posição esquerda com a ponta delgada para a frente, por onde se passa vagamente, e marca o primeiro tempo do sarilho. A mão esquerda agora já se encontra à retaguarda nas proximidades da ponta grossa que a vai levantar e correr à posição da guarda direita inicial, volteando o pau por esse lado em sarilho de cima e ficar na guarda (n.º 1), terminando assim o primeiro, segundo e terceiro tempo deste sarilho, que assim se pode dividir, quando no ensinamento, para melhor se compreender e executar.

8.º Sarilho

Sarilho de cima na posição esquerda

Chamo a este sarilho na posição esquerda por ele nascer justamente dessa posição, ou seja da guarda de espera esquerda de pau para trás, mãos separadas (n.º 13).

É muito simples este sarilho. Corre-se a mão esquerda para junto da direita, mas sem apertar a vara com essa mão, levantando a vara pelo lado esquerdo, avançando ao mesmo tempo este mesmo pé que fica à frente em guarda direita (n.º 1), quando o pau já tem volteado pelo lado direito e a mão esquerda corrido à frente à respectiva guarda alta.

9.º Sarilho

Sarilho de cima traçado, a um braço

Este sarilho é feito na circunferência por ambos os jogadores, que empunham a vara pelo lado mais delgado e ladeiam deslizando o pé direito para a direita, se o sarilho é feito por esse lado, mas, se é feito pelo lado contrário, então desliza o pé esquerdo para a esquerda e o direito recua. Este é o trabalho das pernas. Quanto ao dos braços é

conjugado com o daquelas. A mão direita, empunhando a vara, encaixando o braço fá-la rodar paralelamente pela direita e pela esquerda, consoante o movimento dos passos, para traçar em cima sobre as cabeças. Quando as varas chocam, procuram novo andamento em sentido inverso. Este sarilho requer um espaço relativamente largo, afim de poder ser feito convenientemente.

Medição do terreno

(é o que se chama a noção da distância)

Os dois jogadores colocam-se em guarda direita, (n.º 1), e medem o terreno começando como quando fazem os cumprimentos.

A perna esquerda sai à rectaguarda e ponta inferior da vara estende-se para a frente; passos bem largos, com pronunciada flexão da perna direita e o braço direito bem estendido para a frente. É esta a posição que regula a parte do terreno correspondente a cada um. Está claro que, no combate, cada um defende o seu campo. É por isso que se marca a distância, quando um dos dois pretende entrar ou avançar mais para o campo do outro. Esse pode contrariá-lo com um bom golpe ou então não fazer caso, sair a cobrir-se bem, isto é, quási o caso da circunferência. Quando o adversário entra no terreno do outro, deixa de respeitar a tal distância ou seja, o que pertence a cada um. Todavia, o que é atacado coloca-se sobre um dos lados, desviando-se do diametro aproxima-se da descoberta do outro, entrando agora nesse campo, o outro ladeia também.

A circunferência

Nos tempos em que o jogo do pau atingiu grande desenvolvimento e perfeição, usava-se vulgarmente traçar uma circunferência para os jogadores aí se baterem e se manterem sem sair fora dela. Todavia esse que recuasse e puzesse o pé fora, já sabia que tinha de pagar uma bebida aos outros. Ainda se usa fazer o mesmo no Norte, isto é, a circunferência, a qual é vulgar em quasi todos os jogos. Pela minha parte, acho que não existe nisso grande vantagem. Primeiro, porque esta esgrima é de largos movimentos e não obedece a situações acanhadas. Segundo, tenho visto jogar dentro da circunferência alguns que cá fora não se aguentavam e razão explica-se:

Há jogadores inconscientes do que estão a fazer e aproximam-se mesmos descobertos para levar o outro para fora da circunferência. Quando um golpe sério e bem apontado punha termo à sua imprudência. Evidentemente, que o outro, mais consciente e um tanto ou quanto humano recua e sai fora.

A circunferência não tem dimensões determinadas. É o que se convenciona na ocasião. Confesso, não a aprovo, mas não resta dúvida que também digo: Dois jogadores sabedores, podem bater-se bem, nesse determinado espaço, mas só neste caso, é necessário cobrirem-se muito bem, e acima de tudo saberem ladear da direita para a esquerda, e é neste ponto que está o principal segredo da luta dentro do respectivo círculo. O jogador não deve recuar, para isso tem de saber ladear para ambos os lados. Confesso que tenho visto jogadores, que classifico de bons, e que não sabem ladear convenientemente, especialmente para a esquerda. Neste caso, quando são atacados pela esquerda, começam a recuar. A par disto, pelo facto de eu não concordar, não quero dizer que não se faça; o caso é facultativo e não merece censura. Quem gosta joga. Eu tenho jogado em recintos bem acanhados, como salas estreitas, etc., e o jogo faz-se, mas em campo à vontade tem outra beleza.

Os sarilhos em Lisboa

O jogo de Lisboa é completíssimo em sarilhos, ninguém sabe, como em Lisboa, ensarilhar uma vara, e só os que passam por esta escola podem ter conhecimentos completos desse trabalho, visto que foi em Lisboa que o jogo do pau se aperfeiçoou e daqui saíram os grandes mestres do passado e do presente.

Há mestres mesmo que não conhecem convenientemente este trabalho. No jogo do Norte, ensarilham pouco, fazem muito é varrimentos, o chamado «jogo de feira», aos quais tenho ouvido chamar sarilhos, que não são.

No sul também sabem ensarilhar, Barreiro, Alhos Vedros, Valdera, etc., etc., são rapazes filhos da nossa escola. Portanto foi em Lisboa, que os célebres sarilhos nasceram e por cá andam ainda com os seus velhos nomes.

O meu primeiro mestre Jorge de Sousa, ensarilhava uma vara com uma perfeição e elegância extrema, bem assim, como os nossos grandes mestres Artur dos Santos, Frederico Hopffer e Domingos Miguel.

Saber ensarilhar é muito útil.

QUESTIONÁRIO

Sarilhos

Pergunta: — Diga-me o que são sarilhos?
Resposta: — Sarilhos são ornamentos do jogo, mais ou menos vistosos e diferentes, segundo os conhecimentos de quem os faz.
Pergunta: — Quais são as vantagens dos sarilhos?
Resposta: — Os sarilhos servem para embelezar o jogo, para recuperar energias, para adquirir prática a ladear (fazendo-os na circunferência) para bem pisar o terreno, para manejar a vara com mais facilidade; também extraímos pancadas e guardas dos sarilhos.
Pergunta: — Que sarilhos conhece o Senhor?
Resposta: — Conheço o sarilho de baixo, o de cima na posição esquerda, o de cima traçado a um braço, o traçado de cima de mãos sobrepostas, o traçado por cima de mãos trocadas, o da Borda de água, o rasteiro, o arrepiado por fora, o de cima na posição direita, o traçado por baixo às duas mãos, o do pau rodado nas costas da mão e dedos, e o traçado por baixo das mãos trocadas.

Guardas

Pergunta: — Que são guardas, em sentido geral?
Resposta: — Guardas são as diferentes posições em que o jogador se coloca para formar a sua defesa.
Pergunta: — As guardas quanto à sua significação, como se dividem?
Resposta: — Dividem-se em guardas de pancada ou paradas, e em guardas de espera.
Pergunta: — Diga-me o que são guardas de espera?
Resposta: — Guardas de espera são as posições em que o jogador espera ou aguarda o ataque do adversário.
Pergunta: — Diga-me o que são guardas de pancada ou paradas?
Resposta: — São as paradas que fazemos às pancadas do adversário com a nossa vara, nas diferentes posições.
Pergunta: — Conhece algumas guardas de espera?

Resposta : — Conheço a guarda de espera de pau para trás, mãos separadas (n.º 11).
A guarda direita do pau para trás a um braço (n º 8).
A guarda direita do pau para trás a dois braços, mãos separadas (n.º 7).
A guarda direita do pau para trás a dois braços, mãos juntas (n.º 10).
A guarda esquerda do pau para trás mãos juntas (n.º 9).
A guarda esquerda a um braço lateral (n.º 5).
A guarda esquerda do pau atravessado sobre a perna direita, de frente (n.º 15).
A guarda direita do pau atravessado sobre a perna esquerda, de frente (n.º 14).
A guarda esquerda de frente de mãos trocadas, (alta n.º 2).
A guarda direita alta à ponta do pau (n.º 1).
A guarda esquerda de mãos sobrepostas, lateral e de frente (n. 6) e (n.º 3).
A guarda do pau atravessado atrás das costas na posição direita (n.º 12).
A guarda do pau atravessado atrás das costas de frente na posição esquerda (n.º 13).
A guarda esquerda a um braço de frente na posição esquerda (n.º 4).
Obs : — As guardas de espera do pau para trás, mãos juntas, são posições para varrimento.

Guardas de pancadas

Guarda lateral direita à cara (n.º 1).

Guarda a um braço de pau oblíquo, direita, de frente, na posição direita (n.º 2.)

Guarda de pau oblíquo a um braço, esquerda, de frente, na posição esquerda (n.º 3)

Guarda de pau oblíquo a um braço, esquerda, lateral, na posição direita (n.º 4).

Obs.: — Estas três guardas de pau oblíquo também se fazem às duas mãos e podem ser feitas na posição direita e na esquerda.

Guarda esquerda a um braço lateral (n.º 5).

Guarda esquerda das mãos sobrepostas de frente (saída) (n.º 3).

Guarda das mãos sobrepostas lateral esquerda (n.º 6).

Guardas aplicadas

Guarda direita para o rebate, saída pela esquerda, (n.º 13).

Guarda recuada para o rebate, posição direita.

Guarda direita para a estocada, saída pela esquerda (n.º 13).

Obs. — A mesma guarda que para o rebate mas um pouco mais baixa e também a mesma que para a rectaguarda entrada alta.

Guarda recuada para a estocada na posição direita, (n.º 1.)

Guarda esquerda com varrimento para o lado direito, saída pela esquerda.

Guarda direita com varrimento para o lado esquerdo, saída pela esquerda.

Guarda sacudidela para o lado direito, saída pela esquerda para as pancadas redondas por fora, ou fixa.

Guarda direita saída pela esquerda para as pancadas arrepiadas por fora.

Guarda esquerda saída pela direita, para as pancadas arrepiadas por dentro.

Guarda direita, pau aprumado, com sacudidela para fora, para as pancadas arrepiadas por fora.

Guarda direita, pau aprumado, para as pancadas rasteiras por dentro e por fora.

Obs. — Esta guarda pode fazer-se para as duas pancadas com saída pela esquerda ou recuada, entrando ou avançando.

Guarda oblíqua pela esquerda, na posição direita, recuada ou entrada a um e a dois braços.

Guarda do pau oblíquo pela esquerda, avançada pela direita a um e a dois braços.

Guarda avançada pela esquerda, pau oblíquo às duas mãos juntas ou separadas.

Guarda saída de rectaguarda, pela direita.

Guarda de rectaguarda entrada.

Guarda de rectaguarda, saída pela direita com sarilho.

Guarda de rectaguarda, saída à ponta do pau, empunhado às duas mãos ou só com uma.

Guarda rectaguarda, saída do pau aprumado.

Guarda saída pela esquerda, para as pancadas em vertical, a mesma que para o rebate e rectaguarda entrada alta e para a estocada (n.º 13).

Pergunta: — As guardas, quanto à sua posição, que nomes tomam?
Resposta: — São guardas saídas, avançadas, recuadas, entradas, crescidas, laterais e rectaguardas.
Pergunta: — Diga-me, que são guardas saídas?
Resposta: — Guardas saídas são essas em que o pé da frente sai um passo para a rectaguarda do outro.
Pergunta: — Diga-me o que são guardas recuadas?
Resposta: — Dizem-se guardas recuadas quando o pé da frente recua para junto do outro e depois recua este.
Pergunta: — Que são guardas entradas?
Resposta: — Dizem-se guardas entradas, quando o pé detrás se desloca junto do da frente, e este entra um passo.
Pergunta: — Que são guardas avançadas?
Resposta: — O pé da rectaguarda avança um passo à frente do outro.
Pergunta: — Diga-me, que são guardas crescidas?
Resposta: — Dizem-se quando o pé da frente entra um pouco mais, consoante o alcance de cada jogador, sem deslocar o pé da rectaguarda.
Pergunta: — Diga-me, que são guardas avançadas debaixo do jogo?
Resposta: — Dizem-se quando o adversário despede a pancada e o outro avança, a coberto, debaixo dela um ou dois passos, no sentido da frente, mas um pouco ladeado.
Pergunta: — Que são guardas saídas, de rectaguarda?
Resposta: — Dizem-se quando o pé esquerdo sai pela direita, como quem pretende formar uma rectaguarda entrada.
Pergunta: — As guardas, quanto a sua qualidade de resistência, como se dividem?
Resposta: — Dividem-se em rijas e brandas.
Pergunta: — Que são guardas rijas?
Resposta: — São essas que oferecem resistência às pancadas do adversário.
Pergunta: — Que são guardas brandas?
Resposta: — São essas que não oferecem resistência às pancadas.
Pergunta: — Que são guardas recolhidas?
Resposta: — São essas em que se recolhe o pau à pancada do adversário para esta passar sem ser parada.

Pancadas

Pergunta: — Diga-me que são pancadas?
Resposta: — São os **lançamentos** da **vara** para alvejar o nosso adversário, obrigando este à defesa.
Pergunta: — As pancadas quanto aos seus movimentos no espaço como se classificam?
Resposta: — Classificam-se de: **paralelas**, arrepiadas, **enviezadas** verticais, rasteiras, pontuadas, rebates e médias.
Pergunta: — As pancadas quanto ao lado por onde alvejam, como se nomeiam ou designam?
Resposta: — Designam-se: pancadas por dentro e por fora.
Pergunta: — Que são pancadas por dentro?
Resposta: — Pancadas por dentro, são essas que procuram o adversário pelo seu lado direito
Pergunta: — Que são pancadas por fora?
Resposta: — Pancadas por fora são essas que procuram o adversário pelo seu lado esquerdo.
Pergunta: — Que são pancadas seguidas?
Resposta: — São pancadas despedidas por vários lados sem interrupção de guardas.
Pergunta: — Que são pancadas paralelas?
Resposta: — Paralelas, são essas que descrevem uma circunferência paralela com o chão.
Pergunta: — Que são pancadas avançadas?
Resposta: — Avançadas dizem-se quando o jogador desloca um passo para a frente com a pancada.
Pergunta: — Que são pancadas saídas?
Resposta: — Pancadas saídas são essas em que o adversário sai um passo com a pancada a uma entrada do outro, descoberto.
Pergunta: — Que são pancadas antecipadas?
Resposta: — Antecipadas são essas que se adiantam ao **ataque** do adversário.
Pergunta: — Que são pancadas palmadas?
Resposta: — São essas cuja trajectória **termina** na palma da mão esquerda.
Pergunta: — Que são pancadas arrepiadas?
Resposta: — São essas que alvejam debaixo para cima.
Pergunta: — Que são estocadas entradas?

Resposta : — São essas que levam o alcance do pé da frente quando são despedidas.
Pergunta : — Que são estocadas avançadas?
Resposta : — São essas em que o pé da rectaguarda avança à frente do outro com a estocada.
Pergunta : — Que são estocadas encurtadas?
Resposta : — São as que são dadas com o recuo do pé da frente.
Pergunta : — Que são estocadas saídas?
Resposta : — São essas que se despedem com a deslocação do pé da frente à rectaguarda.
Pergunta : — Como corta uma estocada com outra estocada?
Resposta : — Quando a estocada do adversário vem para nós, vai a nossa para ele, sacudindo a vara do adversário para um dos lados.
Pergunta : — Que são pancadas enviezadas?
Resposta : — São que descrevem uma linha oblíqua com o chão.
Pergunta : — Que são pancadas verticais?
Resposta : — São essas que descrevem uma perpendicular com o chão.
Pergunta : — Que são estocadas ou pontuadas?
Resposta : — São pancadas dadas com a ponta da vara.
Pergunta : — Que são rebates?
Resposta : — São pancadas cujo pau trabalha em perpendicular pelo lado de fora, quando o rebate é por fora, e por dentro quando o rebate é por dentro.
Pergunta : — Que são rebates encurtados?
Resposta : — São esses em que o pé da frente recua com um rebate para junto do da rectaguarda.
Pergunta : — Que são pancadas de tempo?
Resposta : — São essas que nascem das guardas brandas aproveitando o choque das pancadas do adversário.
Pergunta : — Diga-me o que são pancadas repetidas?
Resposta : — São as que se seguem sem interrupção de guardas pelo mesmo lado.
Pergunta : — Diga-me o que é um golpe e contra-golpe?
Resposta : — São duas pancadas que se seguem em sentido contrário.
Pergunta : — Que são pancadas rasteiras?
Resposta : — São essas que alvejam por baixo, muito próximo do chão.
Pergunta : — Diga o que são pancadas médias?
Resposta : — São essas que alvejam entre as altas e as rasteiras.
Pergunta : — Que são pancadas de rectaguarda entrada?
Resposta : — São essas que nascem da guarda do mesmo nome e

descarregadas pela esquerda com o alcance do pé direito (ou por dentro).

Pergunta: — Diga-me o que são pancadas de rectaguarda por fora?

Resposta: — São rectaguardas com ameaço pela direita do adversário e descarregadas pela esquerda.

Pergunta: — Que são pancadas laterais?

Resposta: — São essas em que nós procuramos alvejar o adversário fora do respectivo diâmetro.

Pergunta: — Que são pancadas de frente?

Resposta: — São essas em que nós procuramos alvejar o adversário em linha recta.

Pergunta: — Que são viragens do pau?

Resposta: — Diz-se quando pretendemos mudar de ponta e o conseguimos.

Pergunta: — Como faz essa mudança?

Resposta: — Procuro afastar-me do adversário com uma guarda saída pela esquerda e continuar o jogo com outra ponta para a frente.

Pergunta: — Que são pancadas ameaçadas?

Resposta: — São pancadas curtas que não chegam a ser despedidas do lado que vão primeiro mas sim do lado contrário.

Pergunta: — Que vantagem encontra nas pancadas ameaçadas?

Resposta: — Têm a pretensão de enganar o adversário, descobrindo-o.

Pergunta: — Que são ameaços de pancadas?

Resposta: — São esboços de pancadas que não chegam a ter realidade.

Obs. — Os ameaços podem ser feitos de frente e de lado, não muito próximo do adversário, podem ser cortados com facilidade, e então temos que os desfazer em guardas.

Passagens

Pergunta: — Diga-me o que são passagens?

Resposta: — Passagens são desvios que fazemos às pancadas, defendendo-nos sem as paradas e sem cortar.

Pergunta: — As passagens quanto à sua maneira de as executar, como podem ser feitas?

Resposta: — Podem ser a coberto e a descoberto.

Pergunta: — Que são passagens a corberto?

Resposta: — São essas cuja defesa é feita por baixo da nossa vara que sará pela guarda da pancada que nos vem alvejar.

Pergunta: — Que são passagens a descoberto?
Resposta: — São essas em que nós nos defendemos fora do alcance das pancadas que nos vêm alvejar, com deslocações para o lado direito ou esquerdo e de frente.
Pergunta: — Encontra alguma vantagem nas passagens?
Resposta: — É um excelente exercício para treinar os cortes.

Cortes

Pergunta: — Que são cortes?
Resposta: — Corte é uma passagem com resposta a determinada pancada.
Pergunta: — Os cortes, quanto ao número, quais os que conhece?
Resposta: — Conheço o corte saído, corte entrado, corte avançado, corte meio saído meio entrado, corte em que se volta ao mesmo terreno, corte antecipado, corte recuado e cortes repetidos.
Pergunta: — Diga-me de quantas maneiras podem ser executados os cortes?
Resposta: — Podem ser executados a coberto e a descoberto.
Pergunta: — Que são cortes a coberto?
Resposta: — Cortes a coberto são esses em que o jogador passa a coberto pela guarda à pancada que o vem alvejar.
Pergunta: — Que são cortes a descoberto?
Resposta: — São passagens em que o jogador se defende sem a guarda à pancada que o vem alvejar, para assim dar a resposta à respectiva pancada.
Pergunta: — Classifique os cortes quanto à sua maneira de execução. Por exemplo, que são cortes saídos?
Resposta: — Corte saído é uma resposta, na posição direita ou esquerda, em que o pé da frente sai um passo à rectaguarda.
Pergunta: — Diga-me o que são cortes meio saídos meio entrados?
Resposta: — Meio saídos, meio entrados, são esses em que o pé da frente se desloca dez ou vinte centímetros para a rectaguarda do outro para entrar este com corte.
Pergunta: — Que são cortes em que se volta ao mesmo terreno?
Resposta: — São esses em que o pé da frente sai um passo à rectaguarda, para avançar novamente com o corte.
Obs. Podem ser feitos em ambas as posições.
Pergunta: — Diga me o que são cortes recuados?
Resposta: — Cortes recuados diz-se quando cortamos uma pancada, na

posição em que somos alvejados, com um pulo à rectaguarda ou simples recuo.

Pergunta: — Que é o corte ou cortes entrados?
Resposta: — Corte entrado diz-se quando o pé da frente recua para junto do outro para voltar à mesma posição a cortar.
Pergunta: — Como podem ser feitos os cortes entrados?
Resposta: — Podem ser feitos de frente e de lado.
Pergunta: — Quando são de frente?
Resposta: — São de frente quando são feitos em linha recta.
Pergunta: — E laterais?
Resposta: — Laterais quando são feitos de lado.

Obs. — O pé da frente em qualquer das posições recua para o lado do outro e entra com a resposta.

Pergunta: — Em que posições podem ser executados os cortes?
Resposta: — Podem ser executados na posição esquerda e na direita.
Pergunta: — Que são cortes na posição esquerda?
Resposta: — Cortes na posição esquerda dizem-se quando o pé direito recua ou sai, entra ou avança, a cortar à mesma posição.
Pergunta: — Que são cortes na posição direita?
Resposta: — Dizem-se cortes na posição direita, quando o pé esquerdo recua ou sai, entra ou avança, a cortar à mesma posição.
Pergunta: — Que é um corte repetido?
Resposta: — Corte repetido é um segundo corte à mesma pancada pelo jogador que faz o corte.
Pergunta: — Que são cortes avançados?
Resposta: — Avançado é um corte que, sendo pela direita, avança primeiro o pé esquerdo, depois o direito, a cortar, saindo do sítio em que foi alvejado.
Pergunta: — Que são cortes antecipados?
Resposta: — Antecipados são esses em que o adversário é cortado logo que esboça a sua pancada, sendo forçado a desfazer esta em guarda.

Recortes

Pergunta: — Que são recortes?
Resposta: — Recorte é um segundo corte em resposta ao primeiro.

Jogo livre

Pancada redonda por fora

Guarda lateral esquerda, das mãos sobrepostas, (n.º 6).

Guarda lateral esquerda, a um braço, (branda).

Guarda direita, saída pela esquerda, com sacudidela para o lado direito, (recuada ou fixa).

Guarda direita, pau para trás, mãos juntas, (n.º 10), saída pela esquerda com varrimento.

Guarda de mãos sobrepostas, saída pela esquerda.

Guarda a um braço, saída pela esquerda (branda).

Corte lateral e esquerdo a coberto.

Corte lateral e esquerdo a descoberto.

Pancada redonda por dentro

Guarda lateral direita (n.º 1), posição esquerda.

Guarda rectaguarda, pela direita, (n.º 18), posição direita em lateral.

Guarda de rectaguarda saída, com sarilho.

Guarda de rectaguarda saída, pau em perpendicular (n.º 17).

Passagem a descoberto, com ou sem resposta, pela esquerda ou pela direita.

Obs. — Se o jogador que faz a defesa se encontra na guarda direita (n.º 1), recua o pé esquerdo para junto do direito, passa-se e corta pela direita com recuo e entrada do pé esquerdo.

Se está na guarda esquerda a um braço, de frente, recua o pé direito, passa a vara por cima do ombro esquerdo e entra o mesmo pé a cortar pela direita ou então sai este pé com a vara para entrar o esquerdo a cortar por dentro.

Pancada enviezada por fora

Guarda oblíqua, saída pela esquerda.

Guarda das mãos sobrepostas, (n.º 3) e (n.º 6), rígida, saída ou lateral esquerda.

Guarda a um braço, esquerda, branda, (saída ou lateral).

Cortes a coberto e a descoberto, laterais e esquerdos, como na pancada redonda, os quais podem ser enviezados, arrepiados, redondos em rebate por dentro.

Pancada enviezada por dentro

Guarda oblíqua às duas mãos pela direita.

Guarda oblíqua a um braço pela direita, podem ser recuadas ou saídas; de resto pode-se aplicar as mesmas guardas que para a pancada redonda por dentro.

Pancada por fora rasteira

Corte saído pela esquerda, com resposta por dentro ou por fora.

Corte entrado à posição direita ou esquerda com resposta por dentro ou por fora.

Obs. — Estas respostas podem ser arrepiadas, enviezadas, rebates por fora ou por dentro ou estocadas.

Guarda avançada pela direita, levando como resposta uma estocada.

Pancada por dentro rasteira

Corte saído.

Corte entrado à posição direita ou esquerda, com resposta por dentro ou por fora.

Obs. — Estas respostas podem ser arrepiadas, enviezadas, rebate ou estocadas.

Guarda aprumada a um braço pela direita, saída pela esquerda ou pela direita, conforme a posição em que estiver, quando for atacado.

Pancada arrepiada por fora

Guarda alta, pela esquerda, rígida, saída.

Rebate por dentro, enviezado, saído.

Guarda aprumada, avançada pela direita, muito rígida com sacudidela.

Corte lateral esquerdo a descoberto.

Pancada arrepiada por dentro

Guarda saída pela esquerda ou pela direita, rígida.

Guarda recolhida, saída pela esquerda para entrar com esto ada; rebate arrepiado, pancada enviezada por fora.

Obs. — As guardas para as pancadas por dentro, são aproximadamente as mesmas que para as pancadas por fora, com a diferença

sòmente de serem direitas em vez de esquerdas; o número das defesas é também aproximadamente igual. Além destas guardas, e respostas há mais ainda que na prática se verá, isto é, simplesmente para fazerem uma ideia, esses que sabem pouco ou nada do muito que se pode fazer no decorrer de um tema de jogo engrenando pancadas, guardas, sarilhos, cortes e recortes, etc., é bem mais fácil pensar e escrever que levar à prática.

Jogo de cruz

São quatro homens, e mais um no meio; este, faz pancadas cruzadas e varrimentos, afim de afastar os seus atacantes. É fácil ver que o que está no meio tem de desenvolver uma grande rapidez, e, diga-se, não é coisa fácil um jogador defender-se de quatro, quando às vezes um chega para outro.

Jogo de um para dois

Neste caso posso afirmar que um jogador se defende de dois jogadores e pondo-os mesmo em perigo de um toque sério.

Pergunta: — Como faz o jogo de um para dois?

Resposta: — Coloco-me em guarda direita alta, à ponta do pau, em frente de um jogador, tendo outro na minha rectaguarda, encontro-me então entre ambos, junto as mãos, faço um varrimento do lado direito para o esquerdo, em sarilho redondo por cima, deslocando o pé esquerdo numa saída pela esquerda em linha recta ficando em guarda esquerda de pau para trás às duas mãos. Claro que este primeiro varrimento pretende afastar o adversário que está na rectaguarda. Suponhamos que somos atacados pela frente: a primeira pancada que o nosso adversário nos despede é varrida da esquerda para a direita, pois, este varrimento corresponde à nossa defesa, mas é seguida de uma pancada por dentro às duas mãos, avançando o pé esquerdo; pretendemos agora atingir o nosso adversário que primeiro nos atacou; ficamos novamente em guarda de espera pau para trás mas com as costas viradas para o lado contrário; compreende-se que, logo que fizemos a primeira defesa e o primeiro ataque, o nosso segundo adversário viu-nos voltar as costas, veio sobre nós

e então, quando a sua pancada vem no ar, já o nosso segundo varrimento vai ao seu encontro e bem assim o nosso segundo ataque. Evidentemente que a defesa e o ataque para o segundo é como foi para o primeiro; o pé direito encontra-se sempre mais ou menos no mesmo sitio, mas o esquerdo é o que se desloca sempre em guardas avançadas, trabalhando na circunferência; como se vê, é fácil de executar mas requer uma rapidez dupla, visto que jogamos contra dois.

Pergunta: — Tem ouvido falar em jogo de feira?

Resposta: — Tenho ouvido falar e já o tenho visto fazer a alguns jogadores.

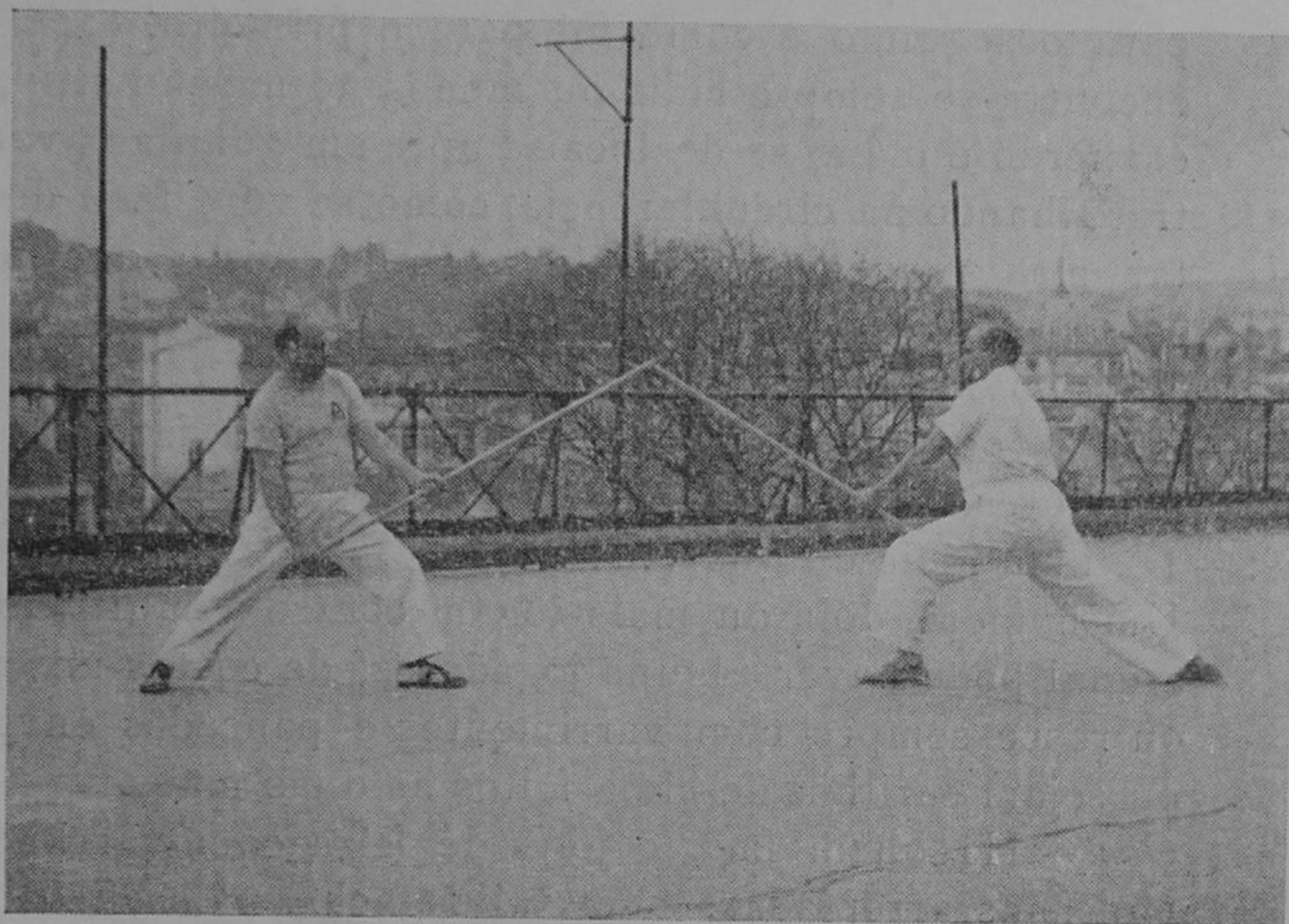
Pergunta: — Dê uma ideia do que viu!

Resposta: — Um homem, dois ou mais jogam contra a multidão, entre a qual pode haver alguns jogadores; de costas uns para os outros e sempre com varrimentos e pancadas enviezadas, ou sejam sarilhos de cima feitos ás duas mãos.

Obs. — Há quem faça o jogo de feira com varrimentos e pancadas arrepiadas, o que, aliás, acho mais eficaz que no primeiro caso. Quando se trata de um só homem para muitos, este salta sempre na circunferência pretendendo sair dela com as tais pancadas verticais ou arrepiadas.

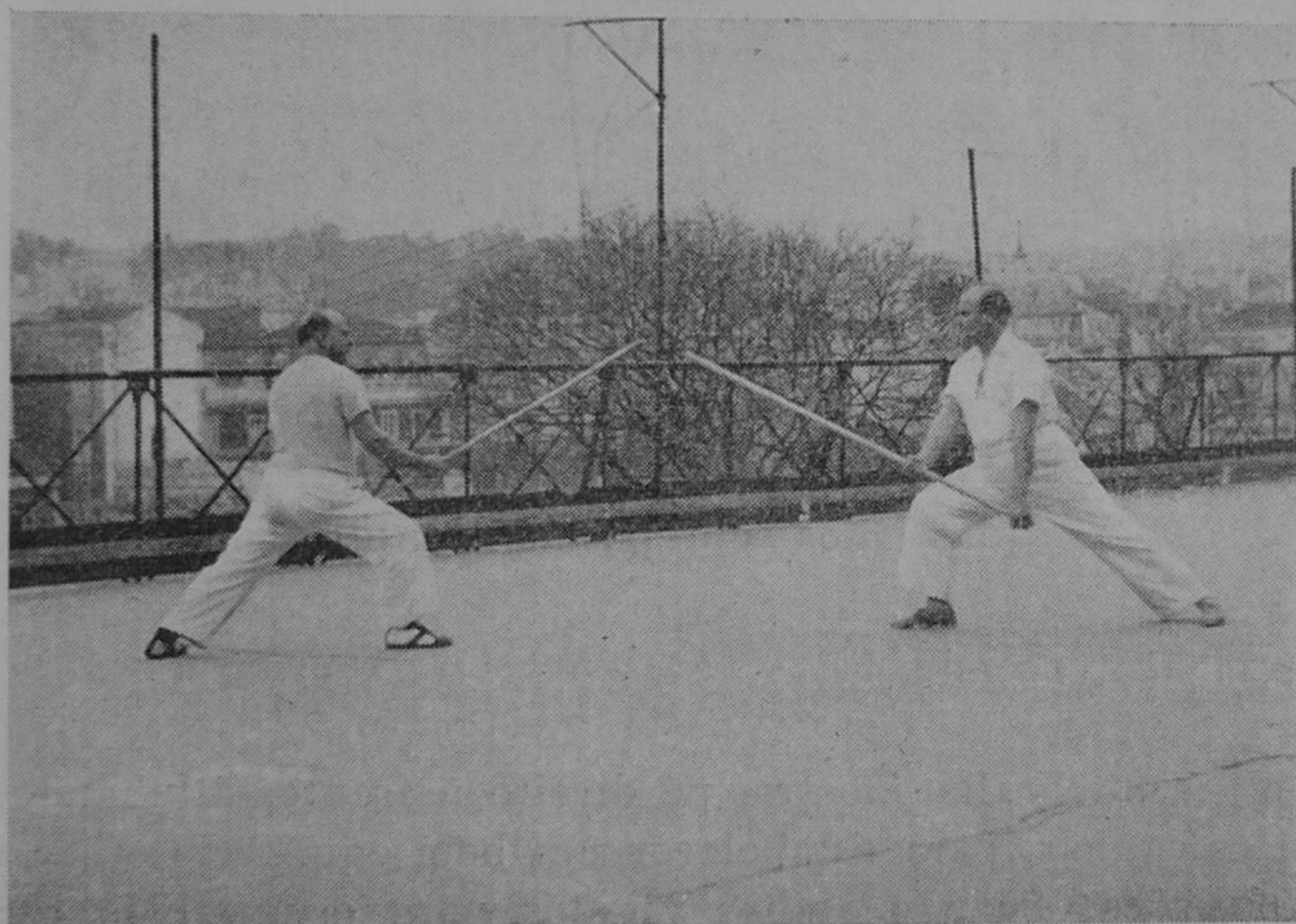
Pergunta: — Diga-me o que é o jogo livre?

Resposta: — É esse que o jogador executa consoante a sua vontade, saber e inteligência.

Guardas de espera

Guarda de espera direita de frente n.º 1

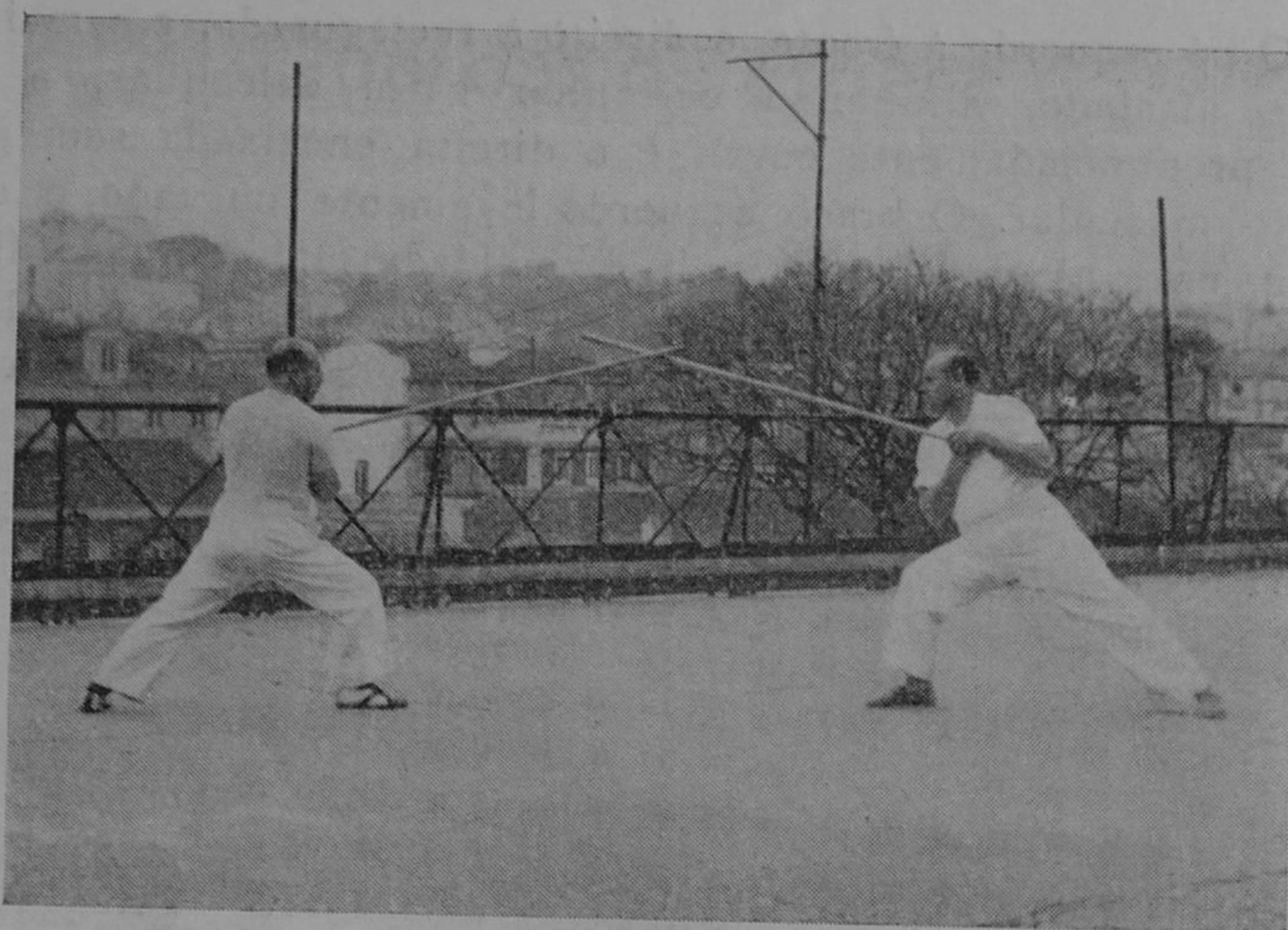
Esta guarda é uma das guardas de espera, cuja posição é geralmente tomada em primeiro lugar por todos os jogadores da nossa escola, digo da nossa escola porque na do Minho usam a posição esquerda das mãos trocadas, em vez desta, e chamam-lhe guarda direita, sendo ela apenas esquerda. A vários jogadores daquela escola regional, tenho ouvido isto. Não resta dúvida, só por falta de conhecimentos. Portanto a nossa guarda de espera direita n.º 1, é uma óptima posição para daqui partir qualquer andamento do jogo. Não quero dizer que seja forçoso tomarmos sempre esta guarda, em primeiro lugar. Há outras guardas de espera a que adiante me referirei, que também podem servir para começar, mas não deixo por minha parte de dar preferência a esta guarda, visto que é dela que partem os cumprimentos. E são estes a parte delicada da esgrima, indispensáveis sempre nas demonstrações. Todavia qualquer jogador pode adoptar a guarda de espera que muito bem lhe aprouver, em resultado de qualquer servir para comecar, sem por isso merecer qualquer censura, pois na nossa esgrima não há jogo combinado.

A nossa guarda de espera direita n.º 1, é feita como a fotografia

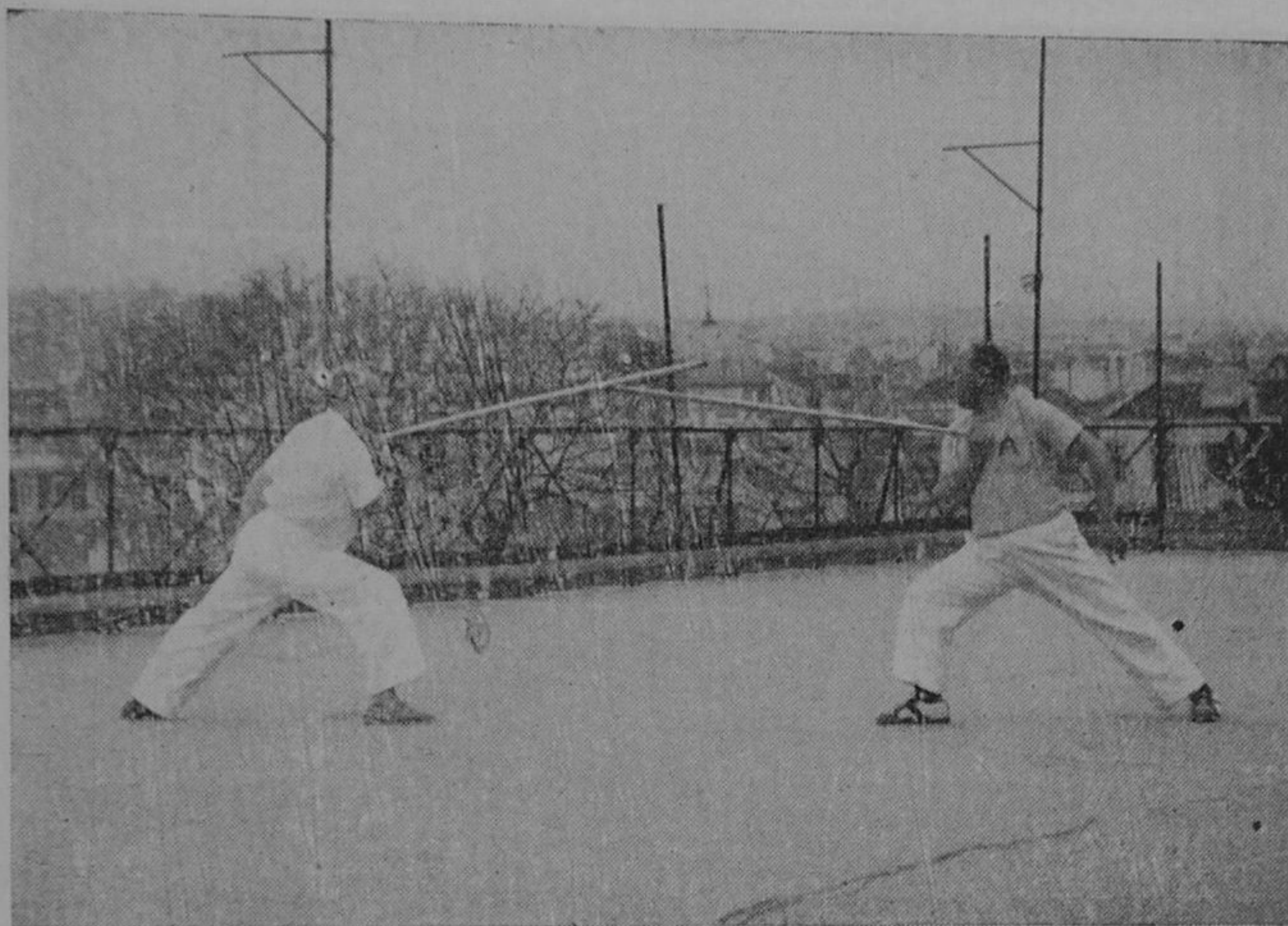
mostra. O pé esquerdo à frente, o direito à rectaguarda, e o mais normalmente afastado, alinhando calcanhar com calcanhar, a perna esquerda pronunciadamente curva e a direita encaixada sem grande contracção muscular. O braço esquerdo levemente curvado, o direito encaixado, empunhando a vara pela extemidade mais delgada, ficando a ponta mais grossa à altura dos olhos do adversário. A parte da vara que fica entre as duas mãos, pode ficar levemente apoiada na nossa perna esquerda, sem contracção de músculos.

Guarda de espera esquerda n.º 2

(das mãos trocadas, frente)

Esta guarda é semelhante à guarda de espera n.º 1, só com a diferença de ser feita na posição esquerda.

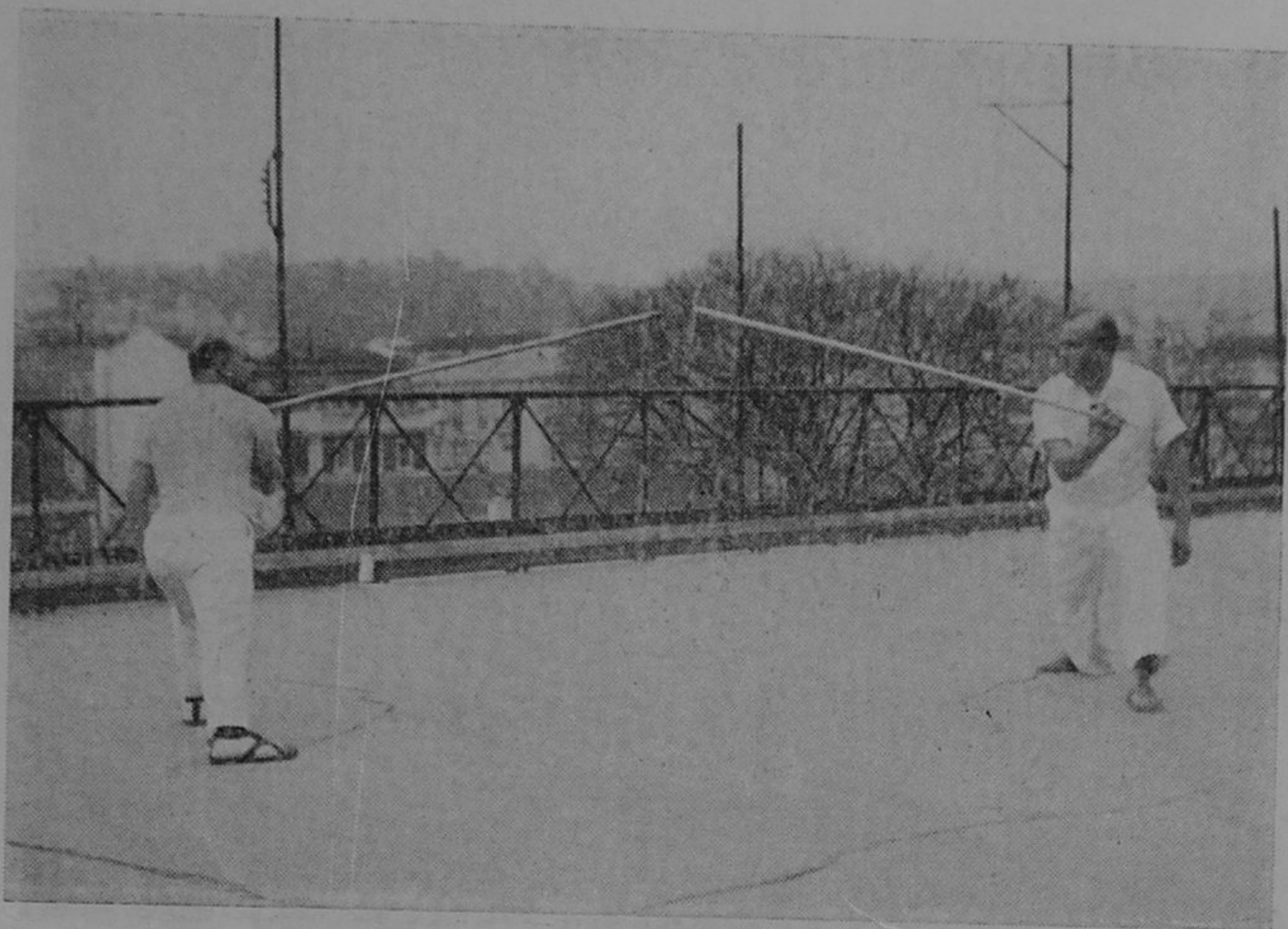
A colocação dos pés e mãos é a mesma, mas a vara é empunhada pela extremidade mais delgada com a mão esquerda, ficando a direita à frente. Evidentemente que desta guarda, como de qualquer outra, podem ser extraídas guardas de pancadas, se se fôr atacado por qualquer lado e bem assim qualquer sarilho; tudo depende da resolução do atacante.

Guarda de espera esquerda n.º 3

(das mãos sobrepostas, frente)

Como a fotografia mostra, pé direito à frente, alinhando calcanhar com calcanhar, para estabelecer um bom equilíbrio e boa correcção nas posições; fican o ambos virados para o seu lado esquerdo, empunhando a vara com as duas mãos pelo lado mais delgado e a ponta mais grossa fica à altura dos olhos do adversário.

Guarda de espera esquerda n.º 4

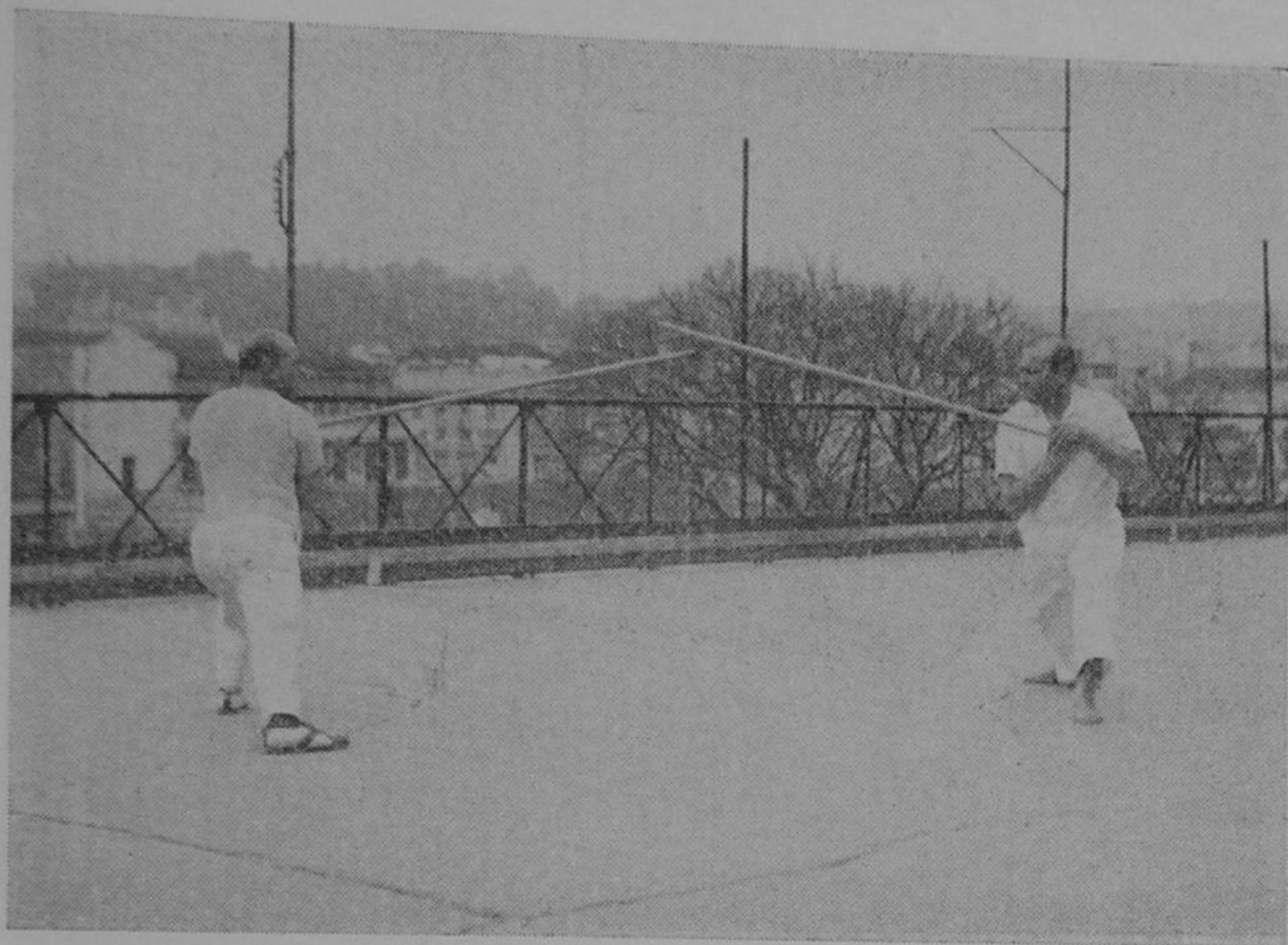
(frente)

Esta guarda é positivamente igual à n.º 3; a única diferença que existe é o empunhamento da vara ser feito com uma só mão.

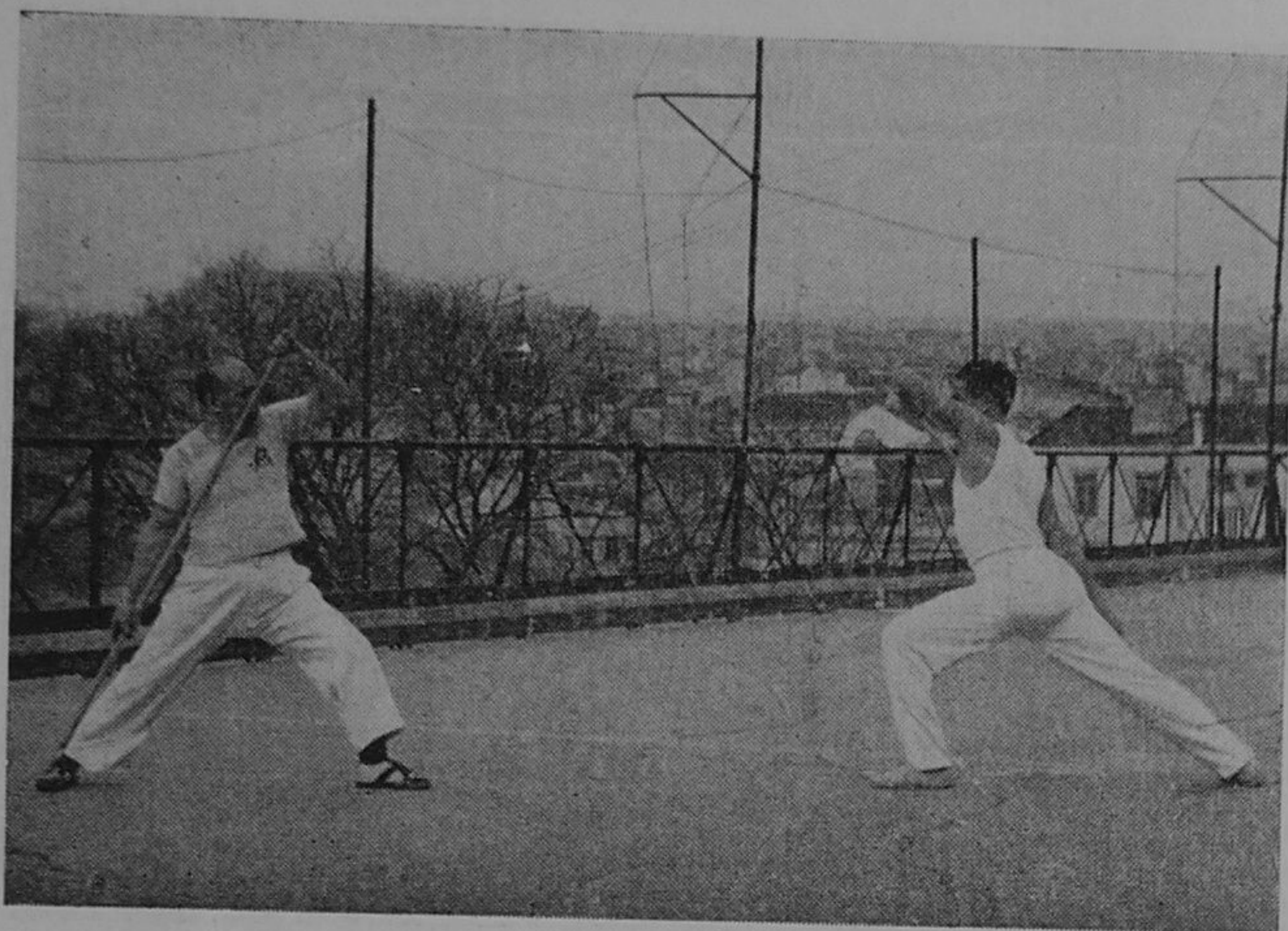
É uma das guardas que dá origem, com certa oportunidade, às chamadas pancadas de tempo, quando aplicada como guarda de pancada

Guarda de espera esquerda n.º 5

(na posição direita em lateral)

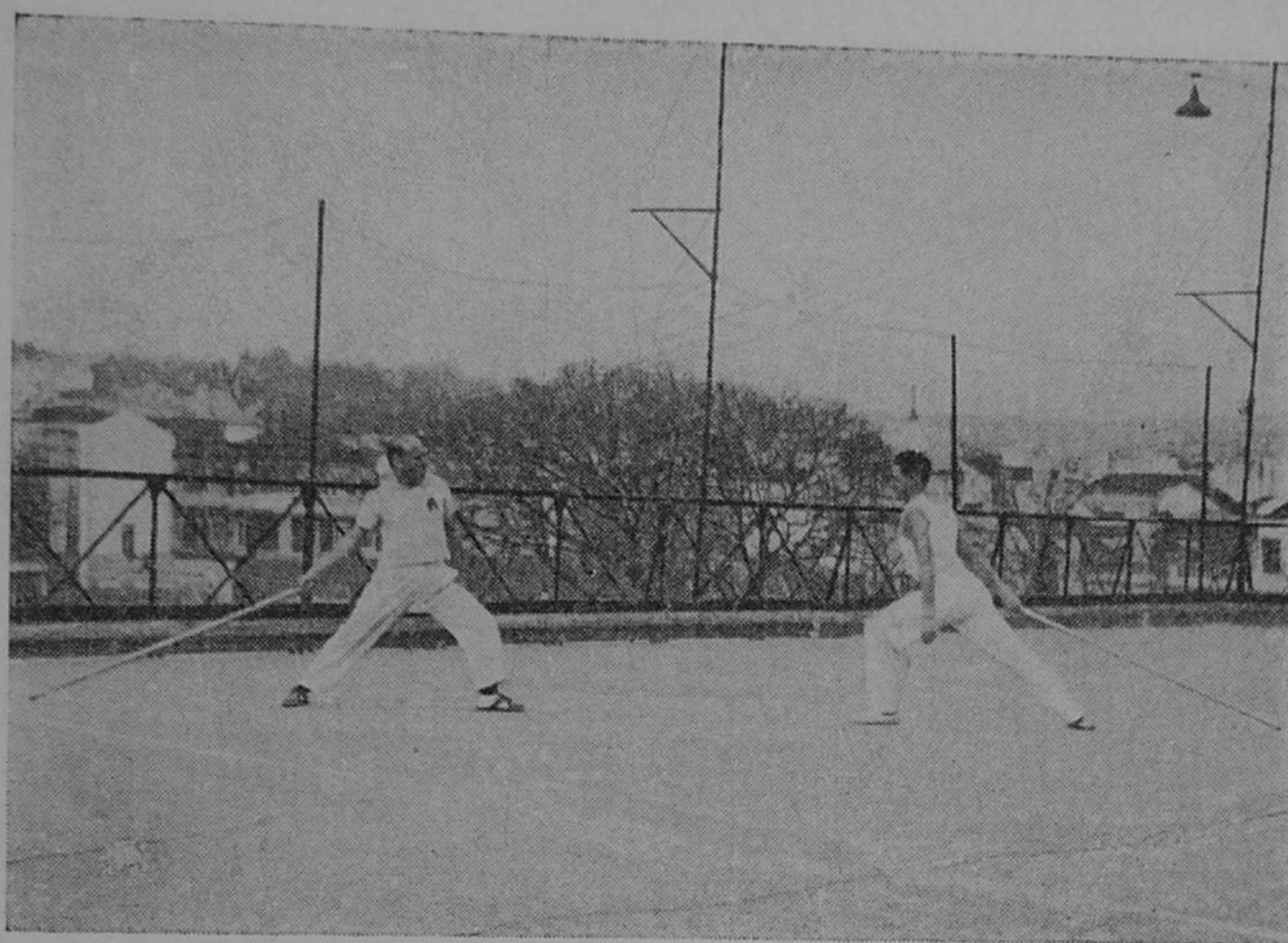
Esta guarda é em tudo igual à n.º 4. A única diferença que existe é ser feita em lateral e com o pé esquerdo à frente, ou seja a posição direita.

Como em todas as guardas, é indispensável observar o alinhamento dos pés, bem espaçados, com flexão da perna da frente.

Guarda de espera esquerda n.º 6

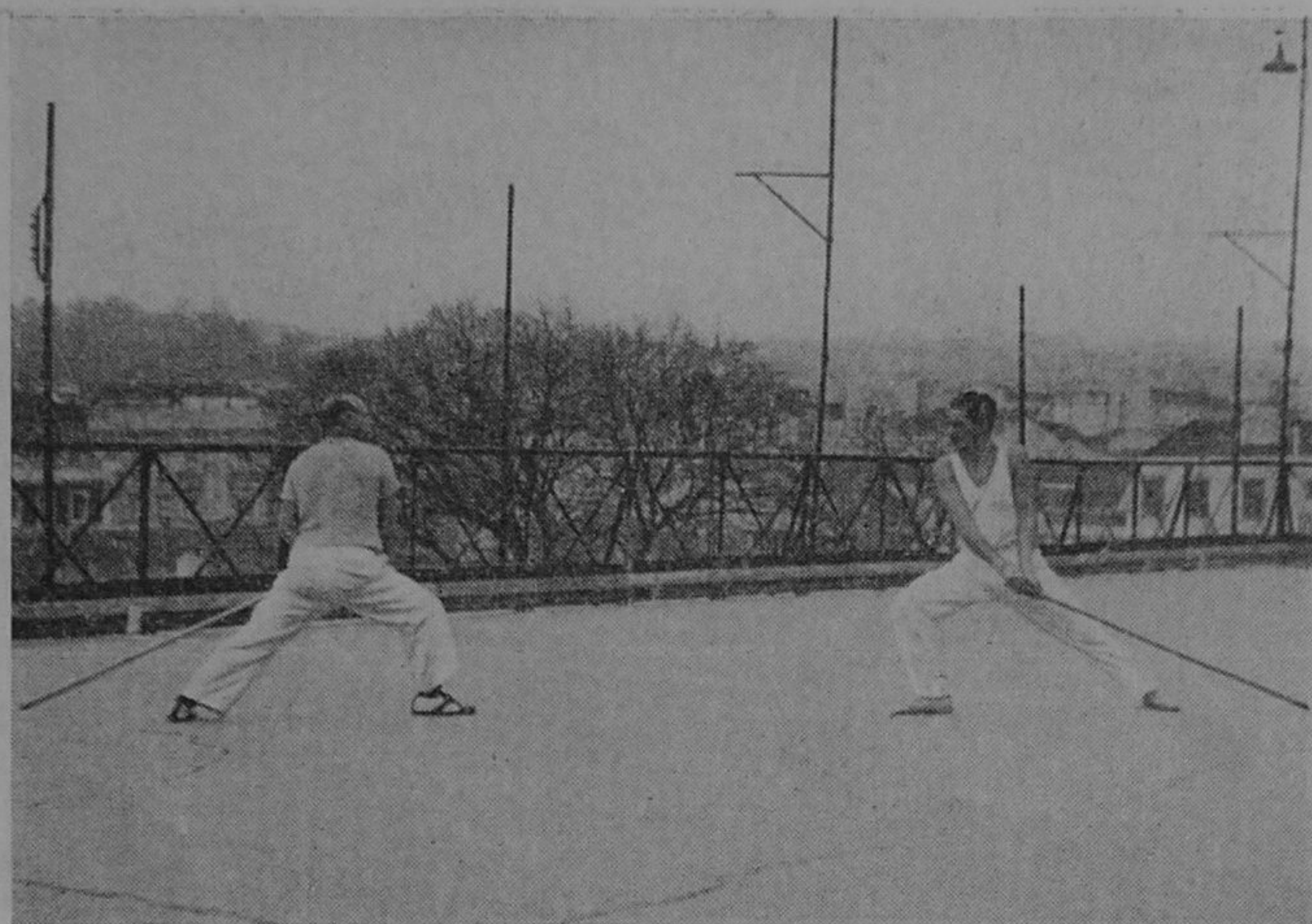
Lateral de mãos sobrepostas na posição direita

Esta guarda é semelhante à guarda de espera n.º 3, só difere nas posições dos pés. Esta é feita na posição direita, enquanto que a outra é na posição esquerda. A colocação das mãos é a mesma e bem assim o empunhamento da vara. Também esta é em lateral e a outra de frente.

Guarda de espera direita n.º 7

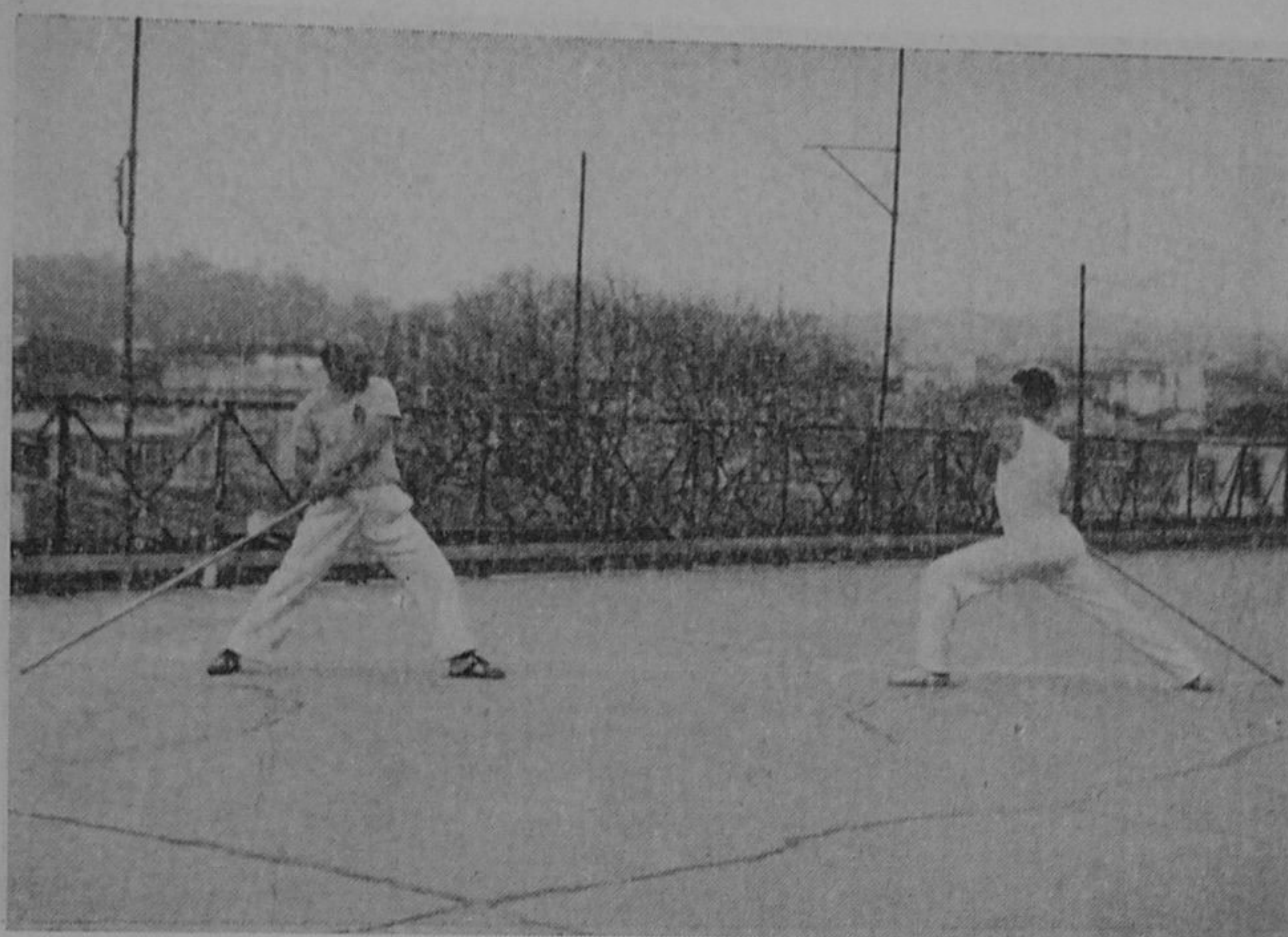
Na posição direita, de frente, de pau para trás e mãos separadas.

A colocação dos pés em frente um do outro; é sempre a mesma em todas as guardas Como atrás disse, das guardas de espera nascem as guardas de pancada, e estas não fazem excepção. Boa posição para executar os sarilhos de baixo.

Guarda de espera direita n.º 8

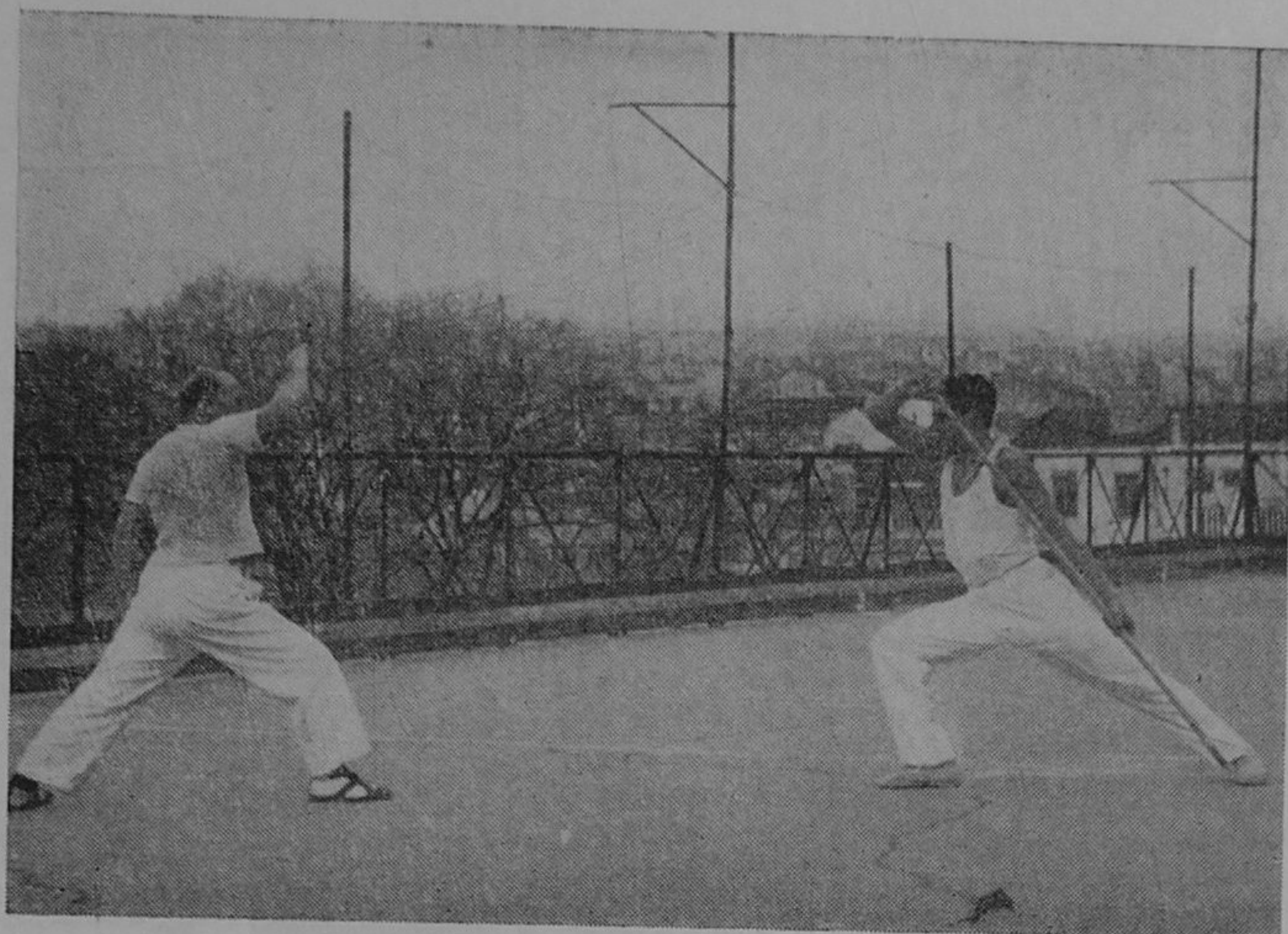
De frente na posição direita de pau para trás, empunhando a um braço..

Os passos bem abertos e flexão da perna esquerda.

Guarda de espera esquerda, n.º 9

Pau para trás, de frente na posição esquerda.

Empunhando a vara com as duas mãos, boa posição para varrimento de pancadas, quer venham por fora ou por dentro.

Guarda de espera direita, n.º 10

De frente, pau para trás, mãos juntas, feita na posição direita.

É igual à guarda n.º 9, simplesmente é feita na posição direita. Igualmente usada para varrimento de pancadas.

Guarda de espera esquerda n.º 11

De frente na posição esquerda às duas mãos separadas.

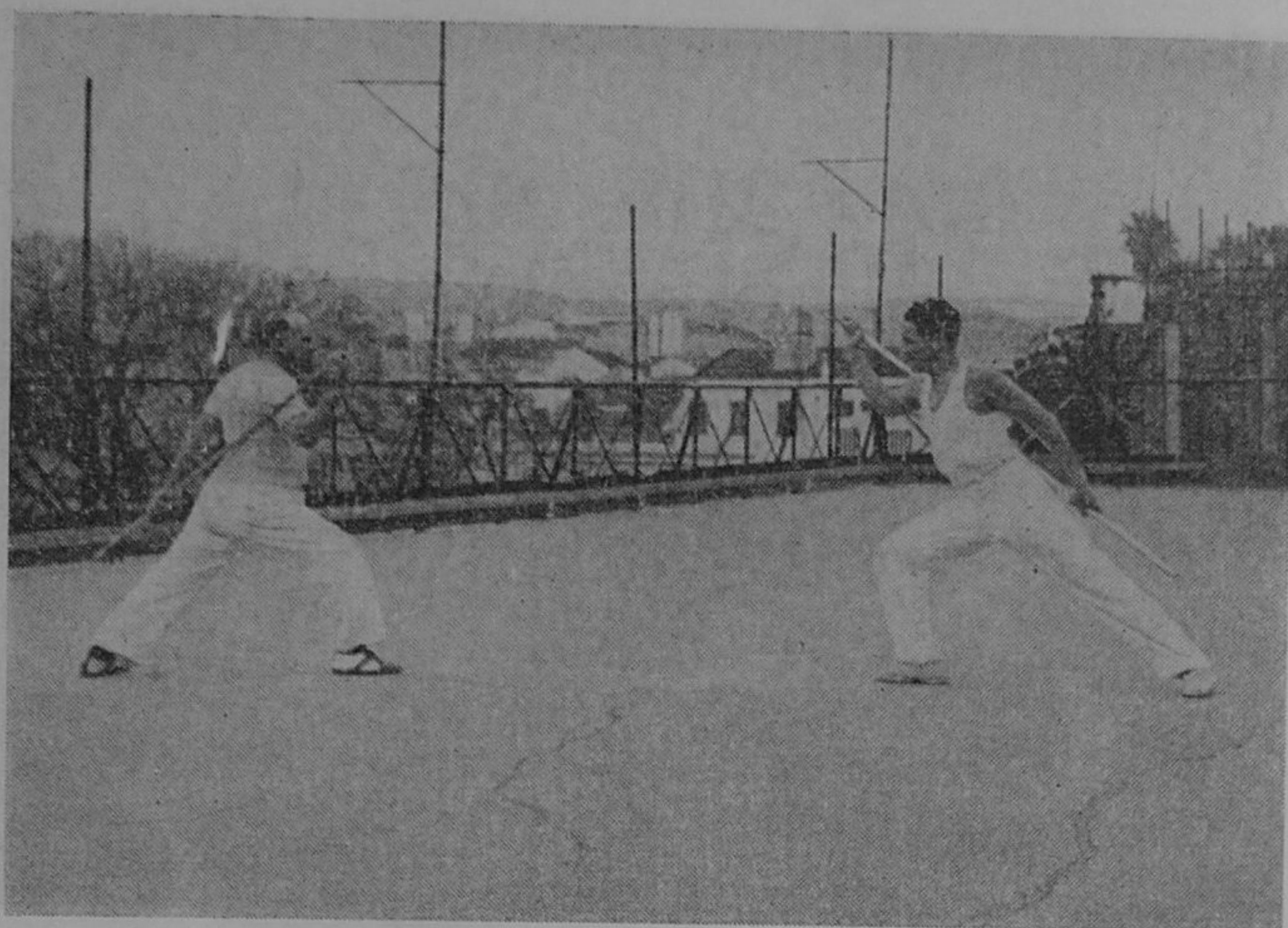
A mesma que a guarda n.º 7, com a diferença de ser feita na posição esquerda.

Nascem dela o sarilho de baixo, estocada, um varrimento da esquerda para a direita, o sarilho de cima e uma pancada de fora para dentro.

Guarda de espera direita n.º 12

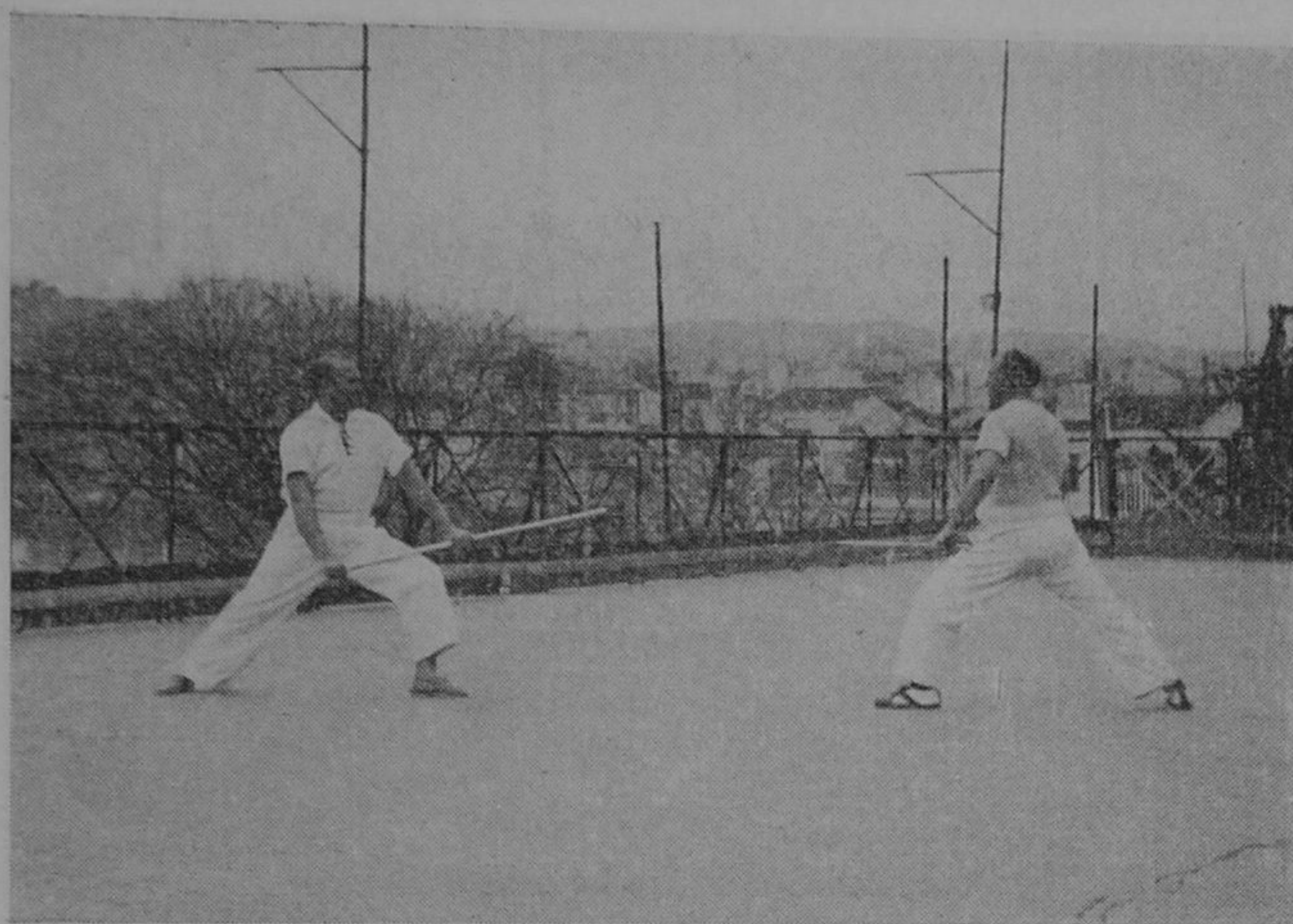
Na posição direita de frente

A vara por detrás das costas, encontramo-nos descobertos mas já com a pancada meio feita. É necessário ter muito cuidado com algum ataque muito rápido, visto estarmos descobertos.

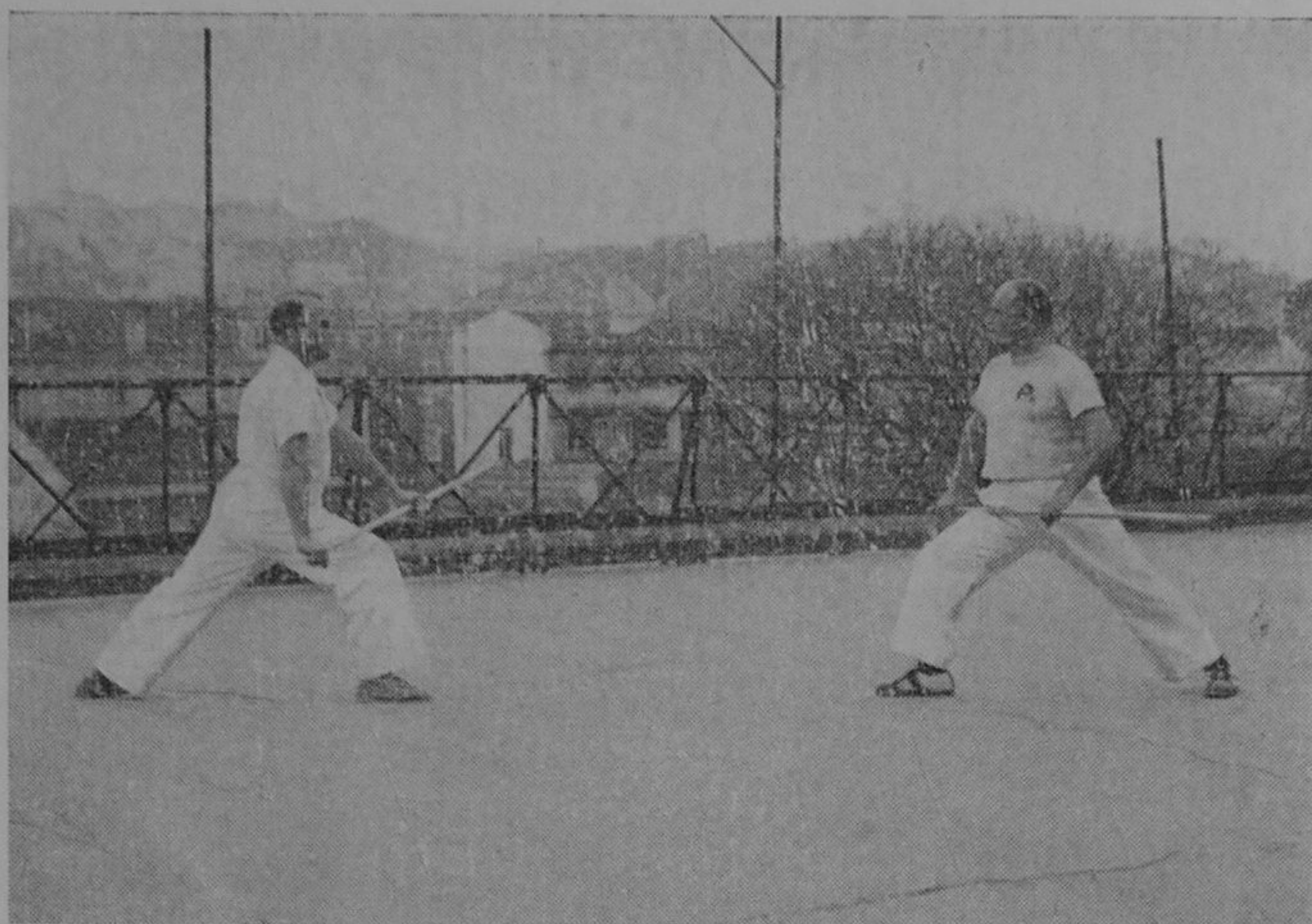
Nunca se chegar demais para estas posições, a que o mestre Frederico Hoppfer chama, e com muita razão, pretenciosas.

Guarda de espera esquerda n.º 13

Na posição esquerda de frente

Pau atrás das costas como a guarda n.º 12 mas na posição esquerda. Dá origem a uma violenta pancada por fora à perna, à cara ou ao peito.

Não se chegue de mais, tenha cuidado que "o seguro morreu de velho".

Guarda de espera de frente n.º 14

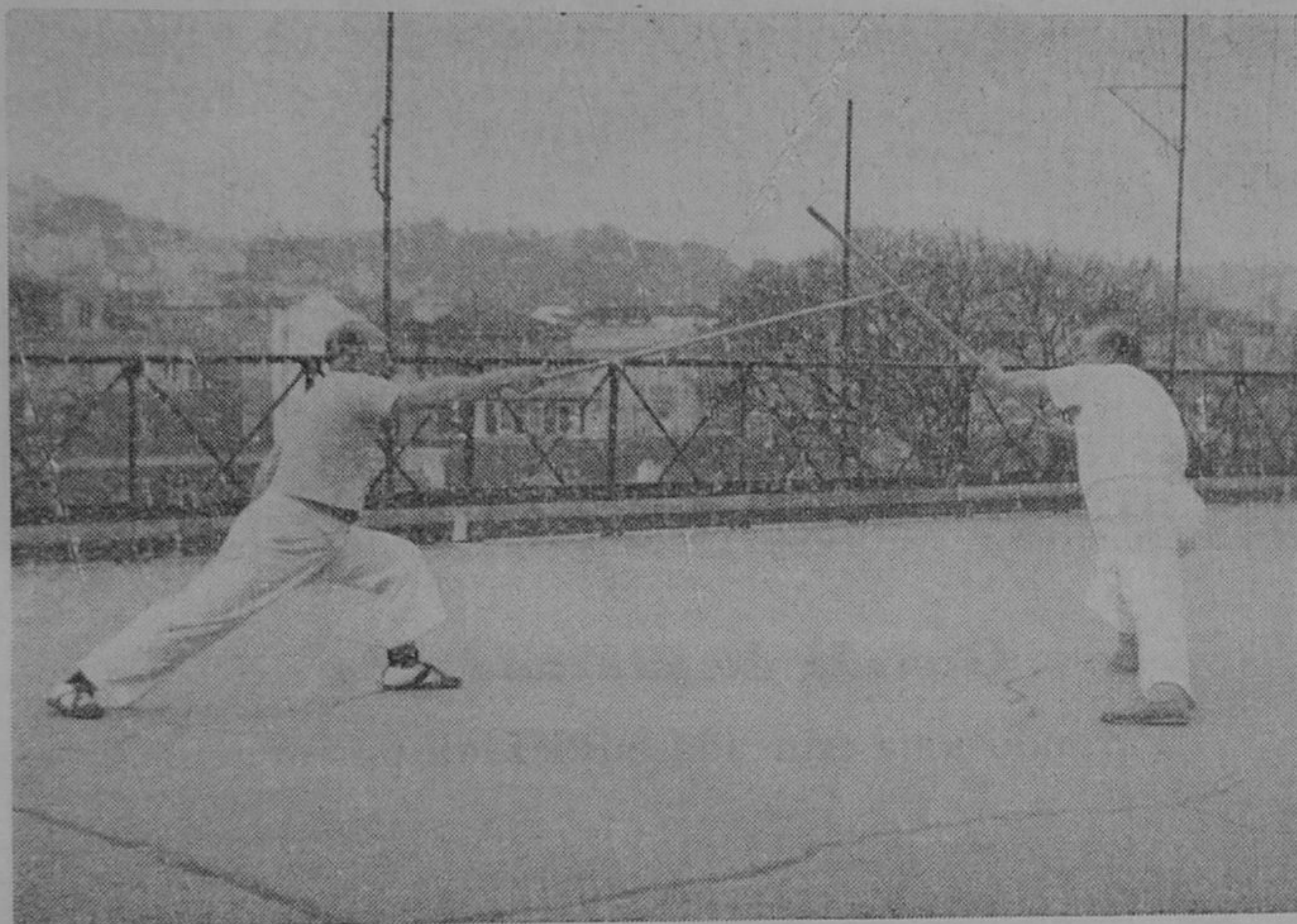
Pau atravessado sobre a perna esquerda, posição direita. Se fôr atacado com pancada à cara por dentro, é boa posição para se guardar.

São também posições pretenciosas, pelo facto de ambos se encontrarem descobertos.

Guarda de espera esquerda de frente n.º 15

Pau atravessado sobre a perna direita

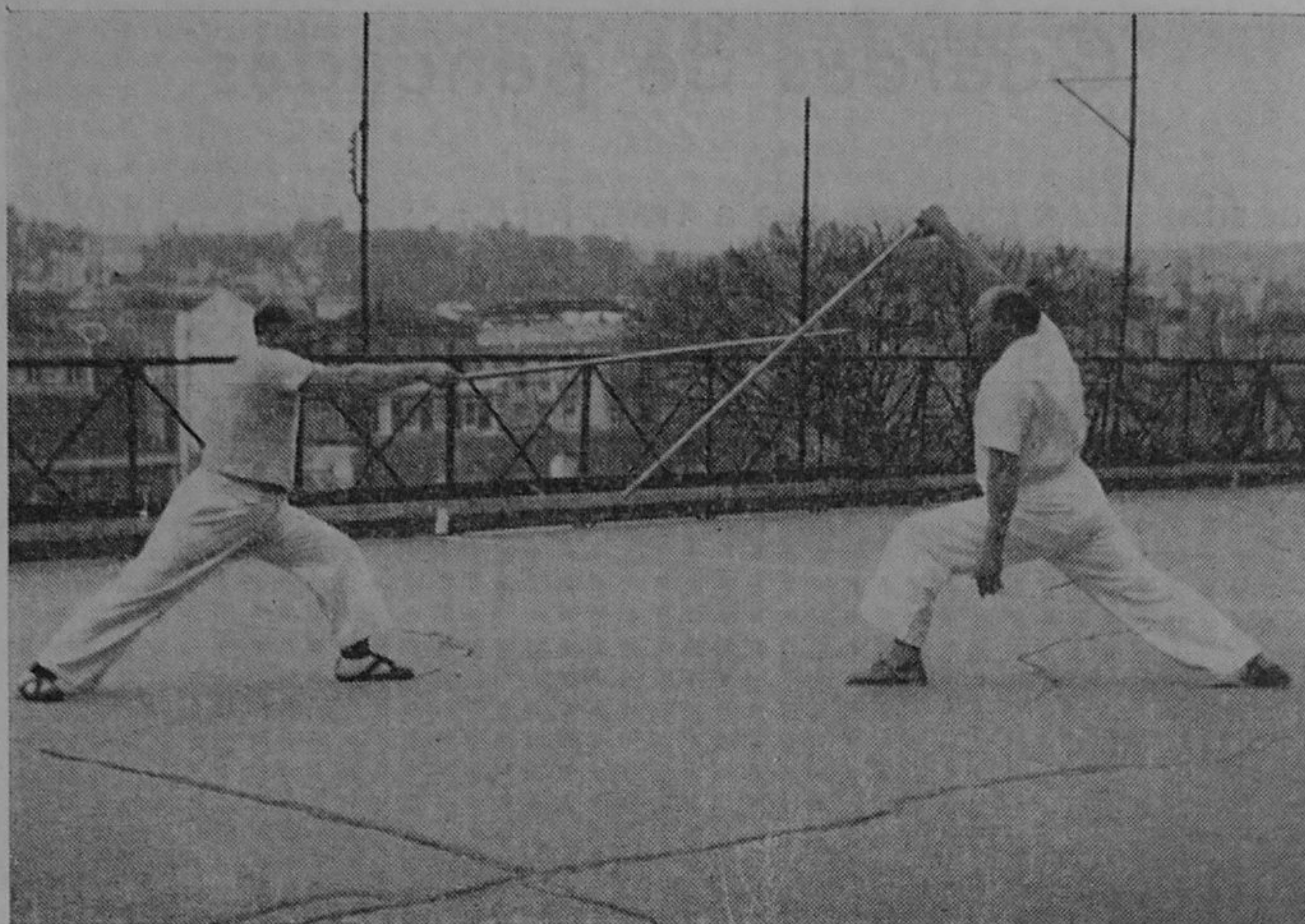
É igualmente boa posição para extrair guardas de pancadas; positivamente a mesma que a n.º 14 só com a diferença de ser feita na posição esquerda. Dá origem a guardas oblíquas de frente e laterais; quando se é atacado nesta posição, nascem dela pancadas à cara, por fora, redondas baixas ou altas, estocadas entradas, etc.

Guardas de pancadas

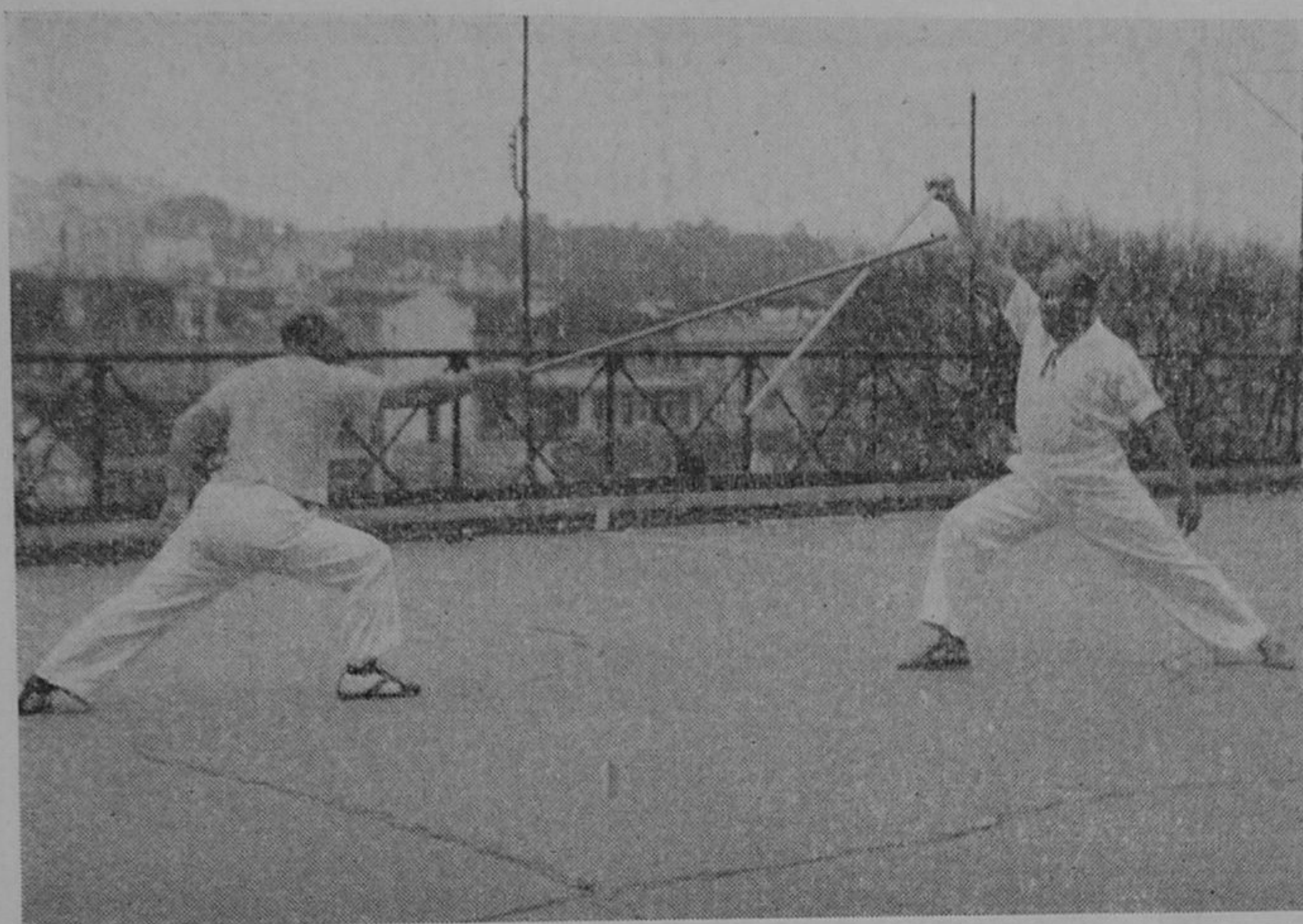
Guardas de pancadas são a transformação das guardas de espera em guardas de movimento, fazendo as paradas e respondendo.

Guarda de pancada n.º 1

Lateral, direita na posição esquerda a dois braços

Toma aquele número por ser uma das mais ordinàriamente usadas, para pancada horizontal por dentro, para o rebate enviezado por dentro, também para a estocada.

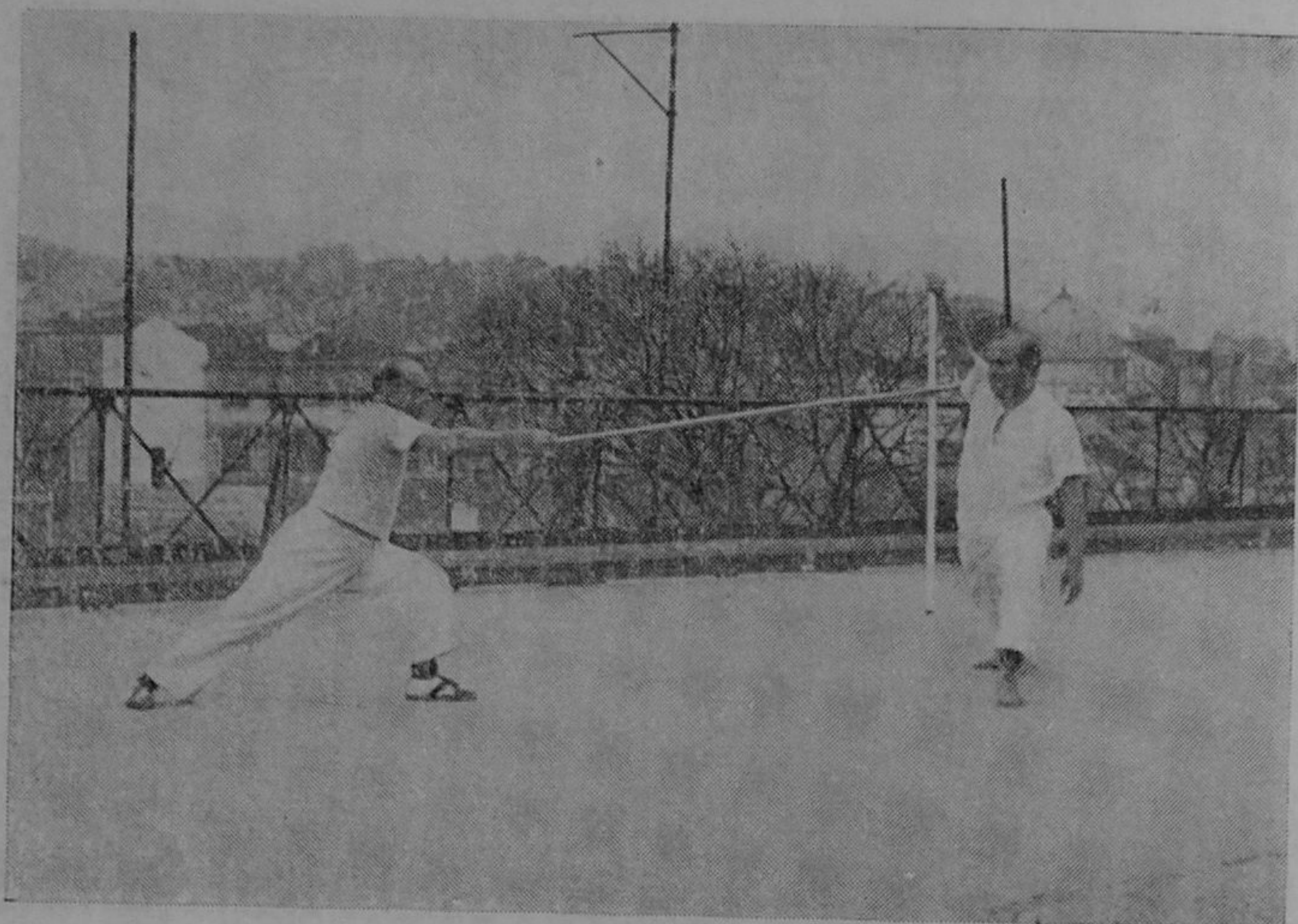
Esta guarda mostra-se parando uma pancada horizontal por dentro.

Guarda de pancada n.º 2

Parando uma pancada enviezada por dentro

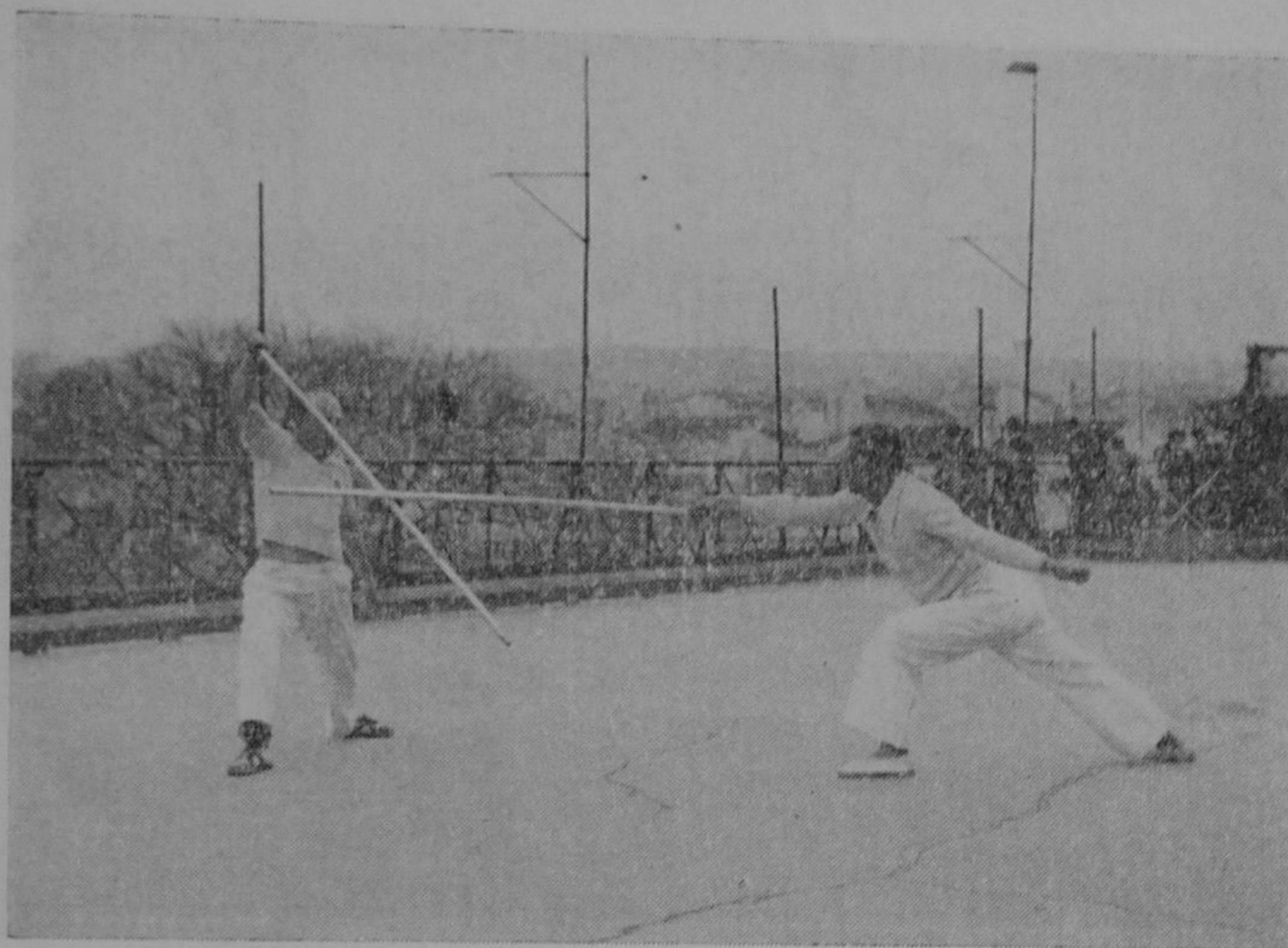
É uma guarda oblíqua, de frente, na posição direita, para pancadas enviezadas por dentro. Faz se esta guarda com o braço direito bem levantado, bem mais alto que a cabeça; quando a pancada cai sobre a vara do que faz a guarda, fica aí retida com a descida da ponta contra o chão.

Guarda de pancada n.º 3

Parando uma pancada enviezado por fora

A sua designação genérica é a guarda de pau oblíquo, esquerda, de frente, na posição esquerda, a um braço.

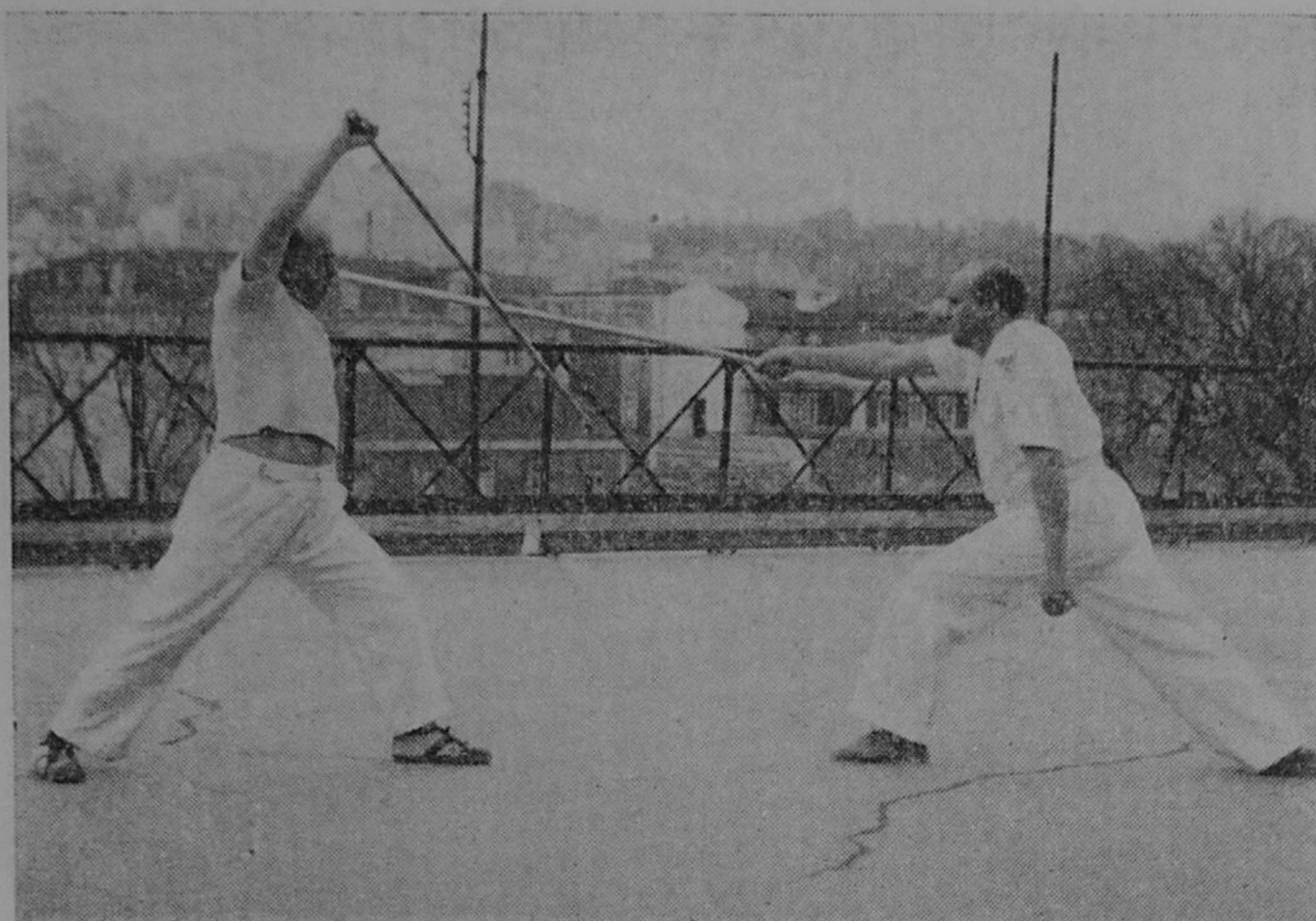
Serve para parar as pancadas feitas em rebate vertical, e as enviezadas por fora. Nasceu esta guarda da guarda de espera direita n.º 1 de frente, com a saída do pé esquerdo à rectaguarda do direito.

Guarda de pancada n.º 4

Parando uma pancada enviezada por fora

Classifica-se como guarda de pau oblíquo, esquerda, a um braço, na posição direita. Para pancadas enviezadas por fora, e em vertical. Como a n.º 3 mas em lateral, com o intuíto de não ceder terreno ao adversário. Nasce de uma posição esquerda, com o recuo do pé direito para a linha lateral do esquerdo.

Guarda de pancada n.º 5

Parando um rebate enviezado por dentro

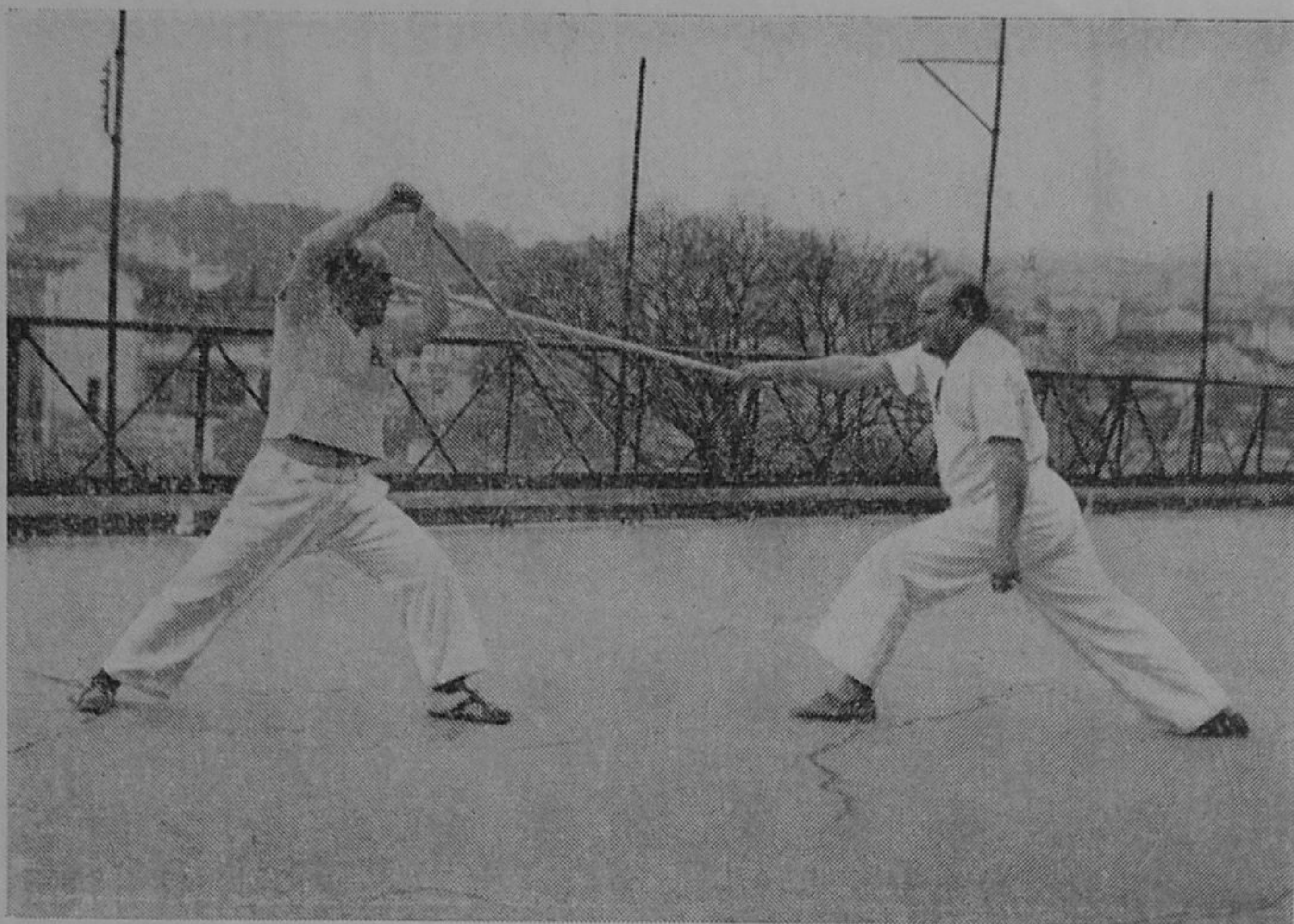
É a guarda de pau oblíquo, direita, lateral, a um braço, na posição esquerda. Para o rebate enviezado por dentro, ou qualquer outra pancada enviezada. É feita em lateral para não ceder muito terreno ao adversário.

Nasce de uma guarda de espera direita. Estas pancadas param-se, flexionando um pouco as pernas e baixando a ponta da vara contra o chão

Guarda de pancada n.º 6

Frente

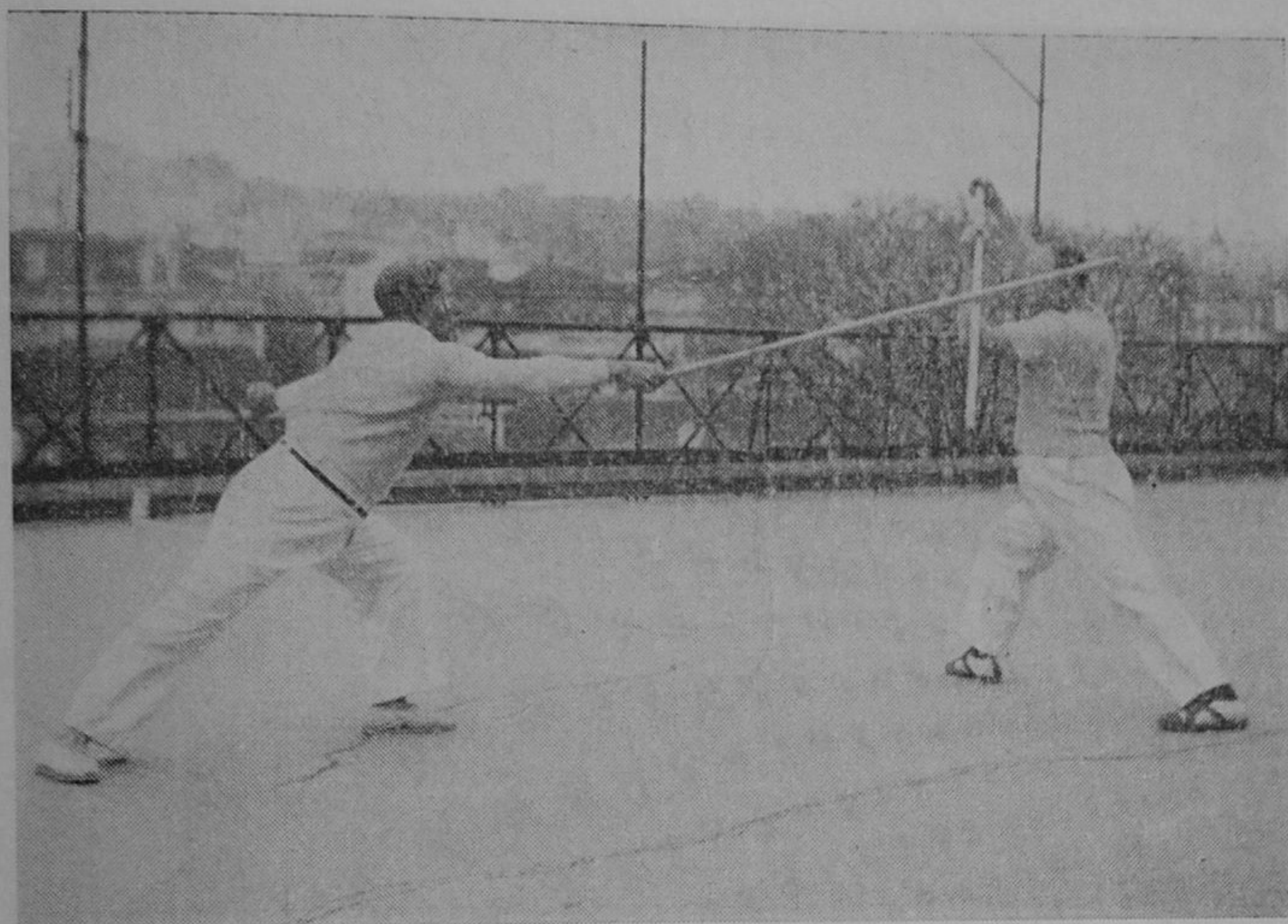
Esta guarda oblíqua a um braço é uma guarda pela esquerda, feita na posição direita, como se vê, está um pouco entrada, cobrindo uma pancada por fora a viez.

Guarda de pancada n.º 7

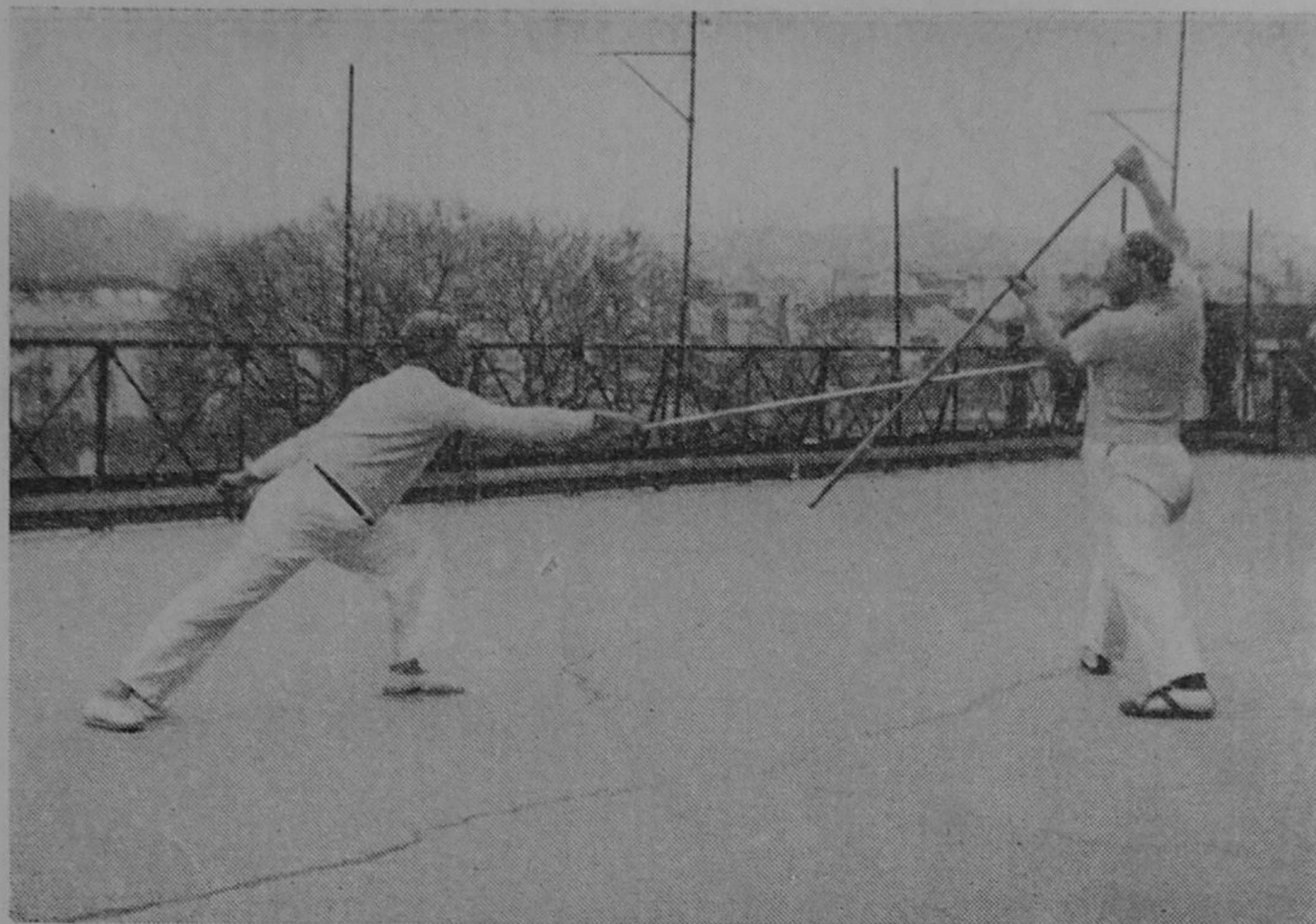
A mesma que a n.º 6, mas feita às duas mãos separadas, para as mesmas pancadas que a antecedente, mas neste caso a vara não desce contra o chão, para prender o movimento da pancada, que atacou, mas são, sim, tomadas a dois braços, levantados acima do nível da cabeça, com guarda rígida. Serve para as pancadas arrepiadas por fora. enviezadas, paralelas ou redondas e para o rebate.

Guarda de pancada n.º 8

Frente

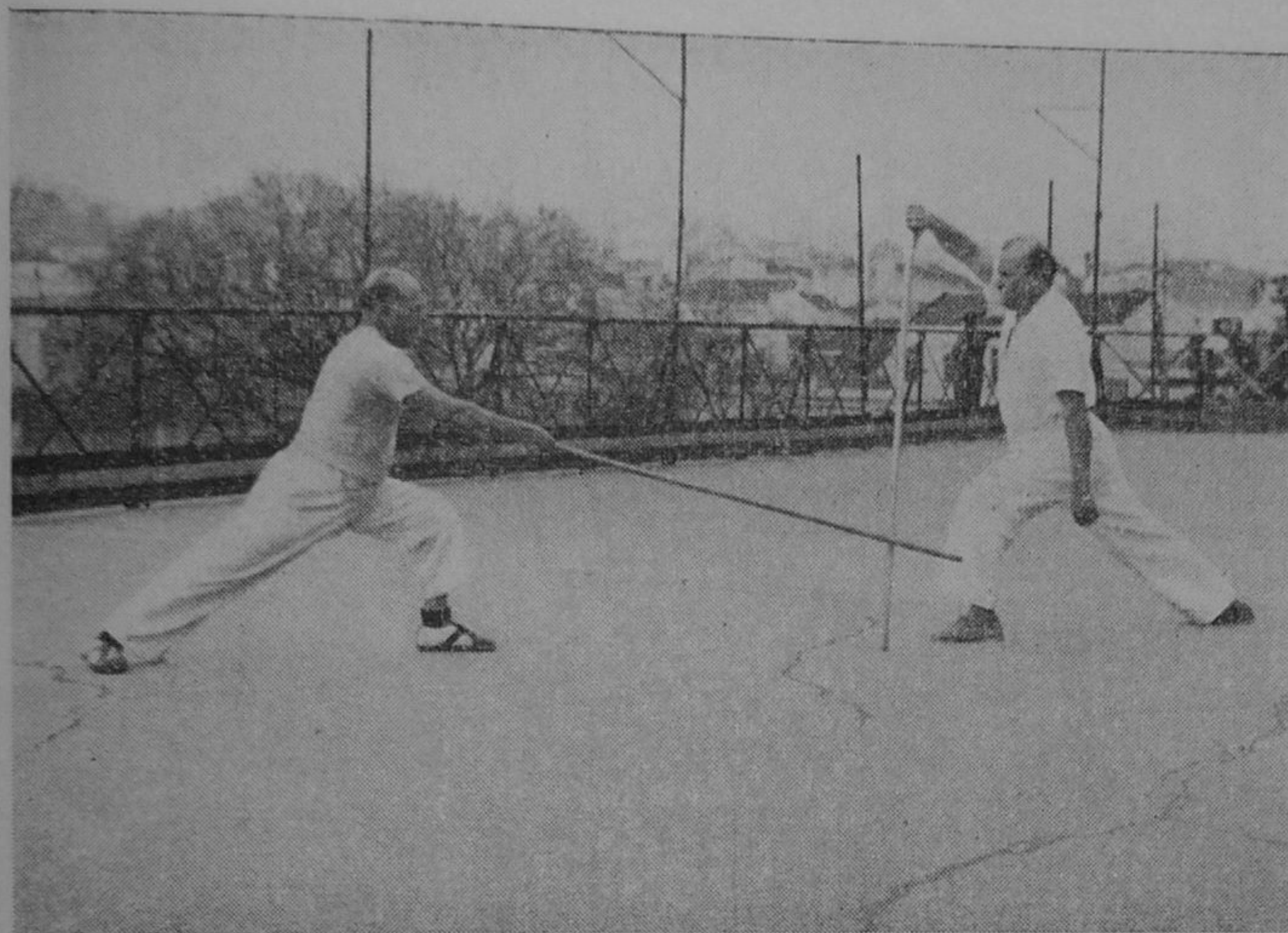
Pela esquerda, feita na posição direita.

Esta guarda é semelhante à antecedente, em tudo igual, menos na colocação das mãos. Neste caso empunha se a vara com as mãos juntas, avançando com a resposta debaixo do jogo, e por isso se diz, guarda avançada ou entrada pela direita, conforme se aproximar do adversário.

Guarda de pancada n.º 9

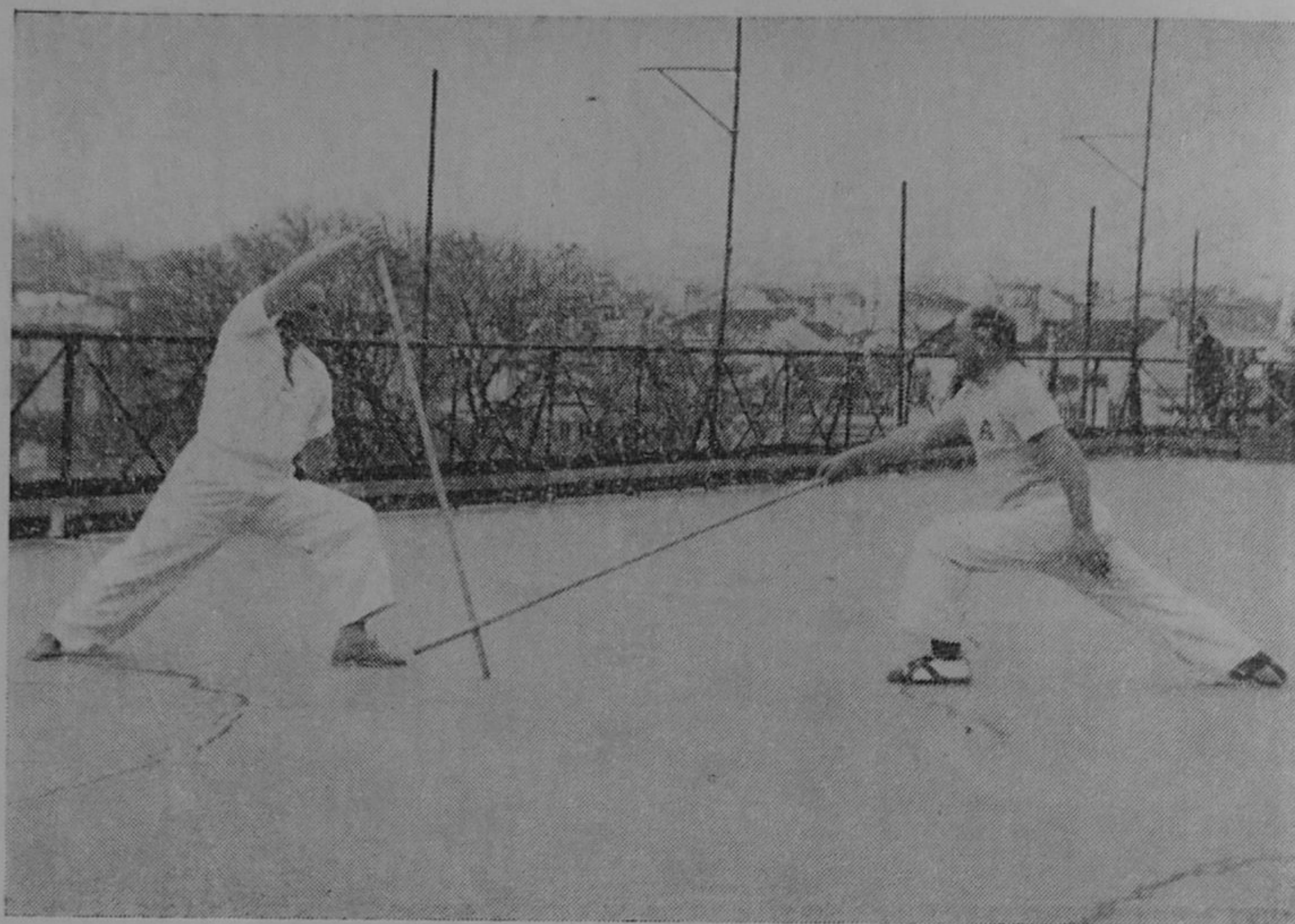
Lateral, rígida, aos dois braços, mãos separadas, feita na posição esquerda, mas avançando pela direita, para pancadas por fora enviezadas, rebates verticais e até pancadas paralelas.

Faz-se com os braços bem levantados. Para esta última pancada tem que ser sacudida para a direita, fortemente.

Guarda de pancada n.º 10

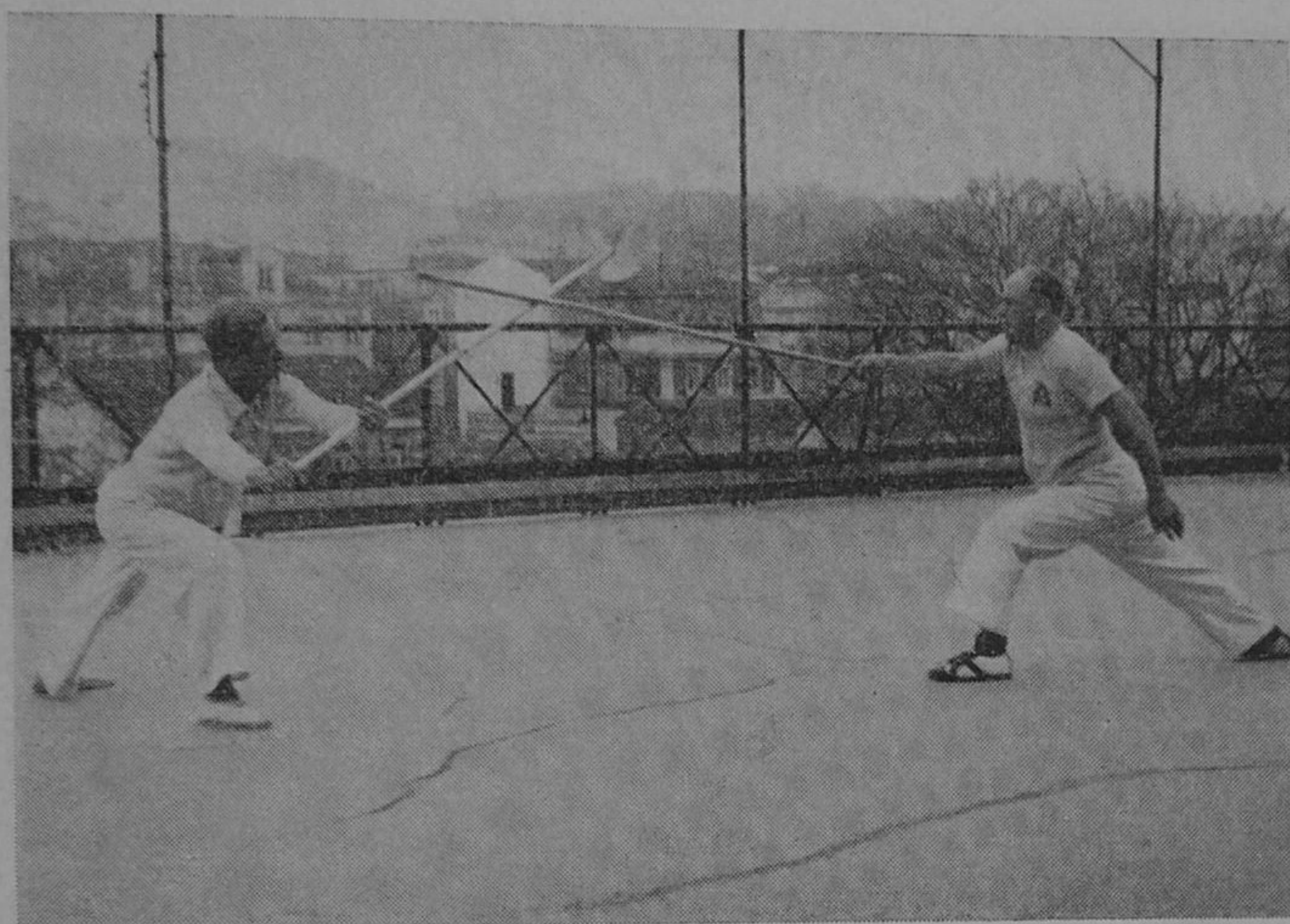
Rígida

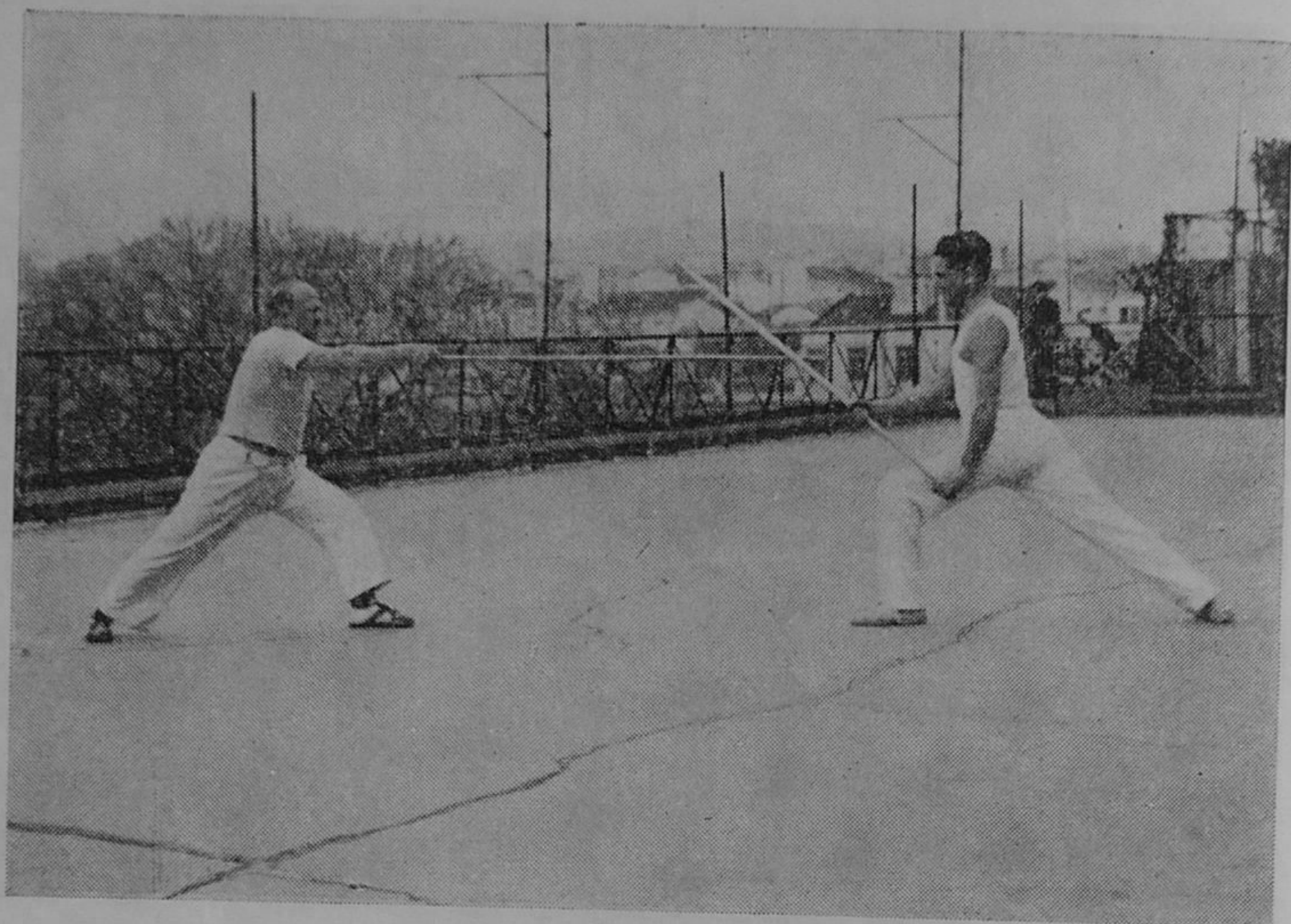
A dois braços, mãos separadas, guarda direita, na posição esquerda. Nasce da guarda de espera n.º 1, levantando os braços, recuando o pé esquerdo para a linha lateral do direito, e colocando a vara oblíquamente. Nota-se na fotografia, parando uma pancada média, que havia sido marcada às mãos e ao peito.

Guarda de pancada n.º 11

Esquerda e aprumada

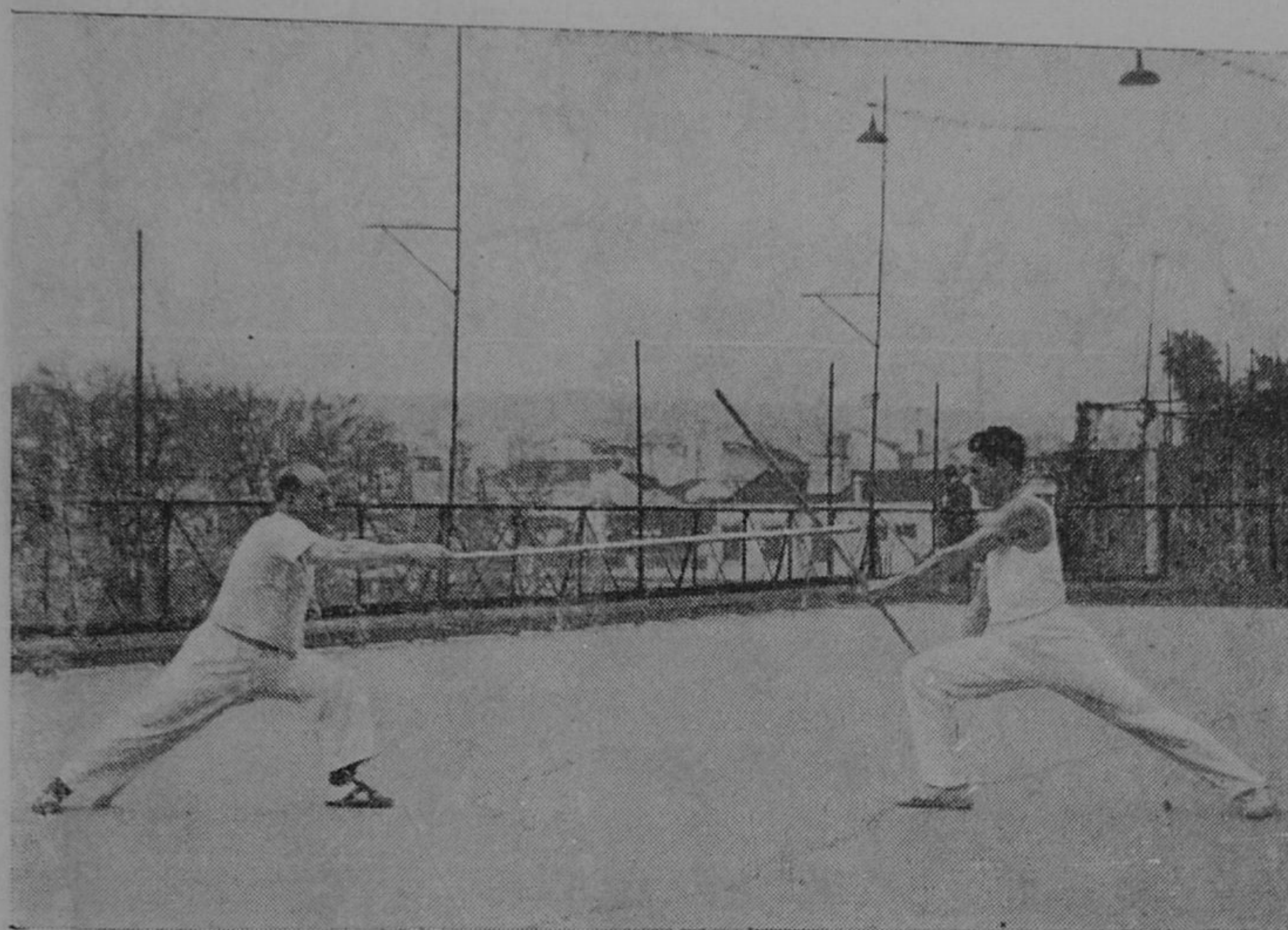
Na posição direita, parando uma pancada baixa por fora, recuando, nasce da guarda de espera n.º 1.

Guarda de pancada n.º 12

Direita e aprumada

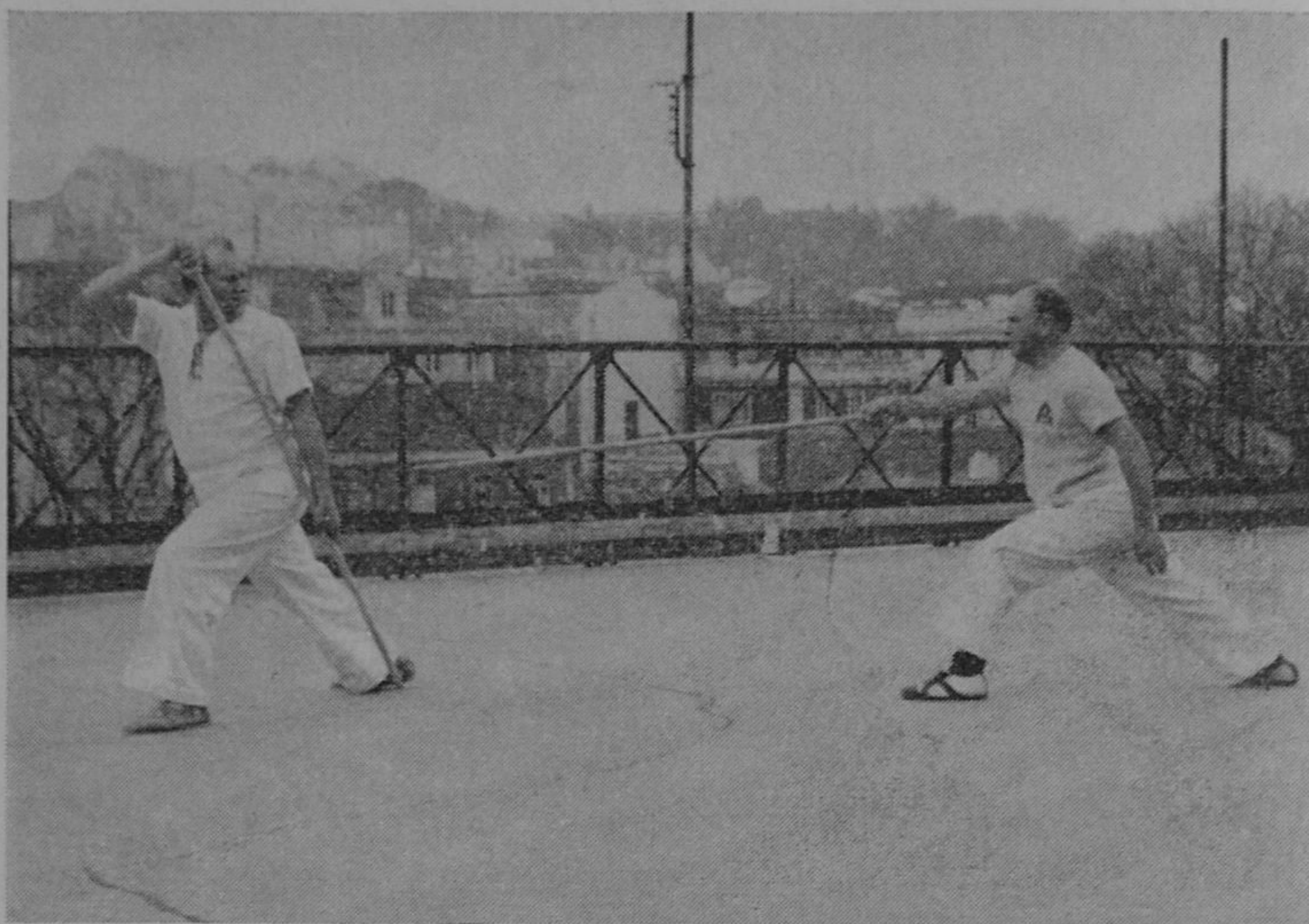
Na posição direita, parando uma pancada rasteira ao artelho, por dentro. Nasce da guarda de espera n.º 2 ou das mãos trocadas (frente). Querendo responder, pode fazer uma pancada entrada, enviezada, ou paralela, por fora, na mesma posição, ou estocada entrada, se o adversário entrar com pancada rasteira; em sentido contrário à primeira, pode-lhe responder com um corte entrado, na posição esquerda.

Guarda de pancada n.º 13

Guarda direita saída em linha recta pela esquerda, posição esquerda, para rectaguarda entrada, alta, rebate, estocada e pancada enviezada por dentro alta, entrada ou avançada.

Guarda de pancada n.º 14

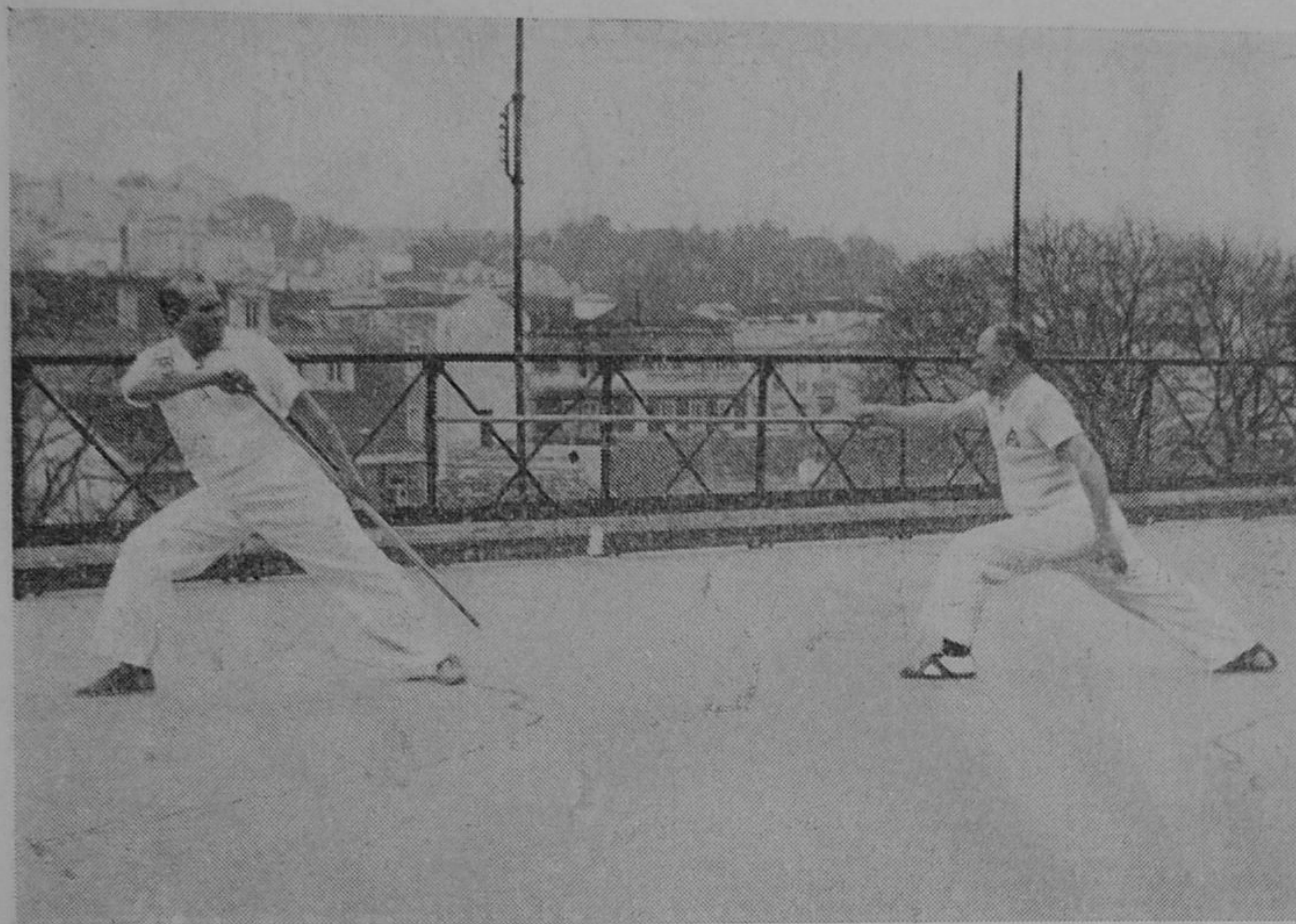
Posição direita

Nasceu da guarda esquerda das mãos trocadas, parando uma pancada arrepiada por dentro, com guarda saída pela direita.

Guarda de pancada n.º 15

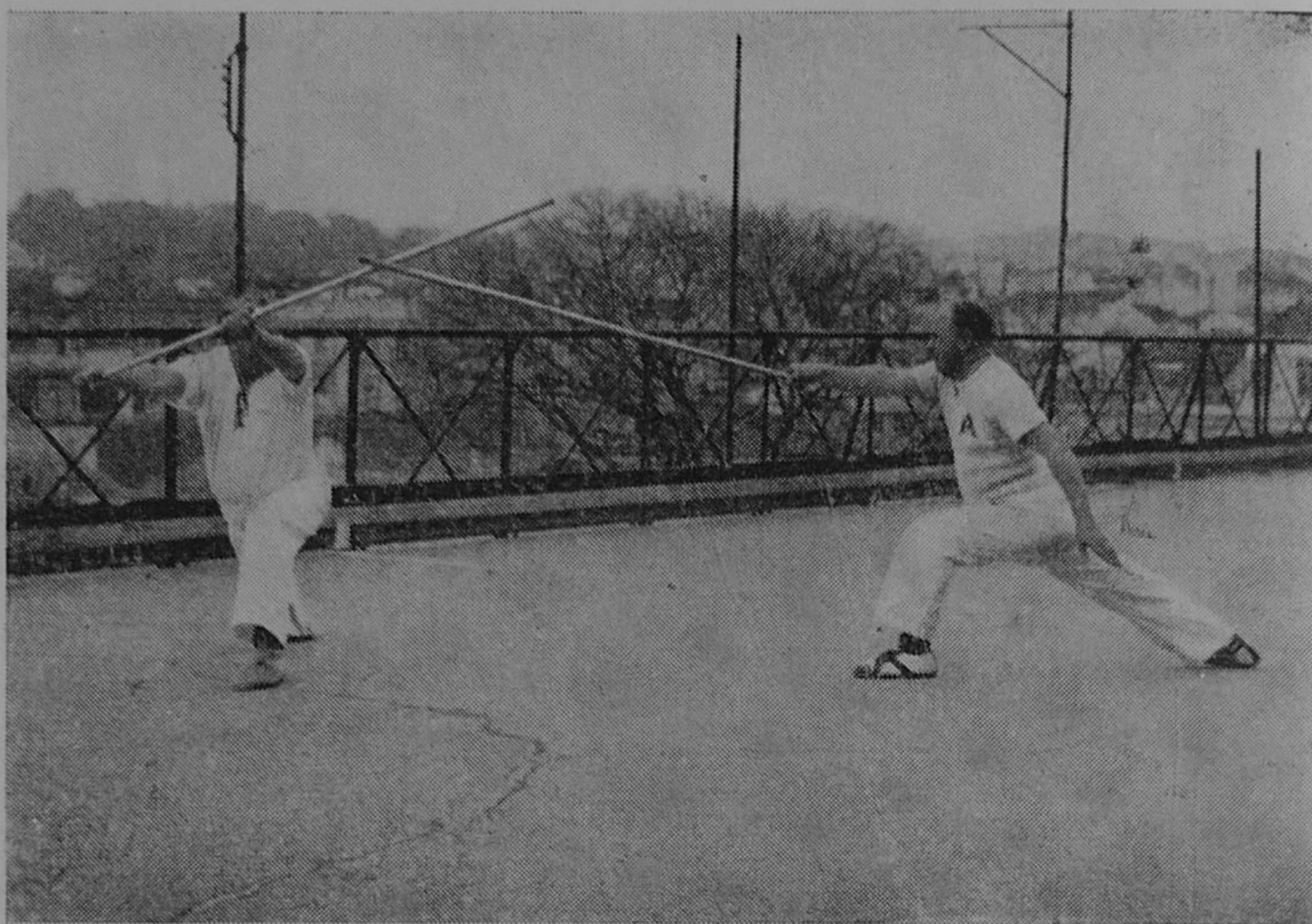
Guarda esquerda saída pela esquerda

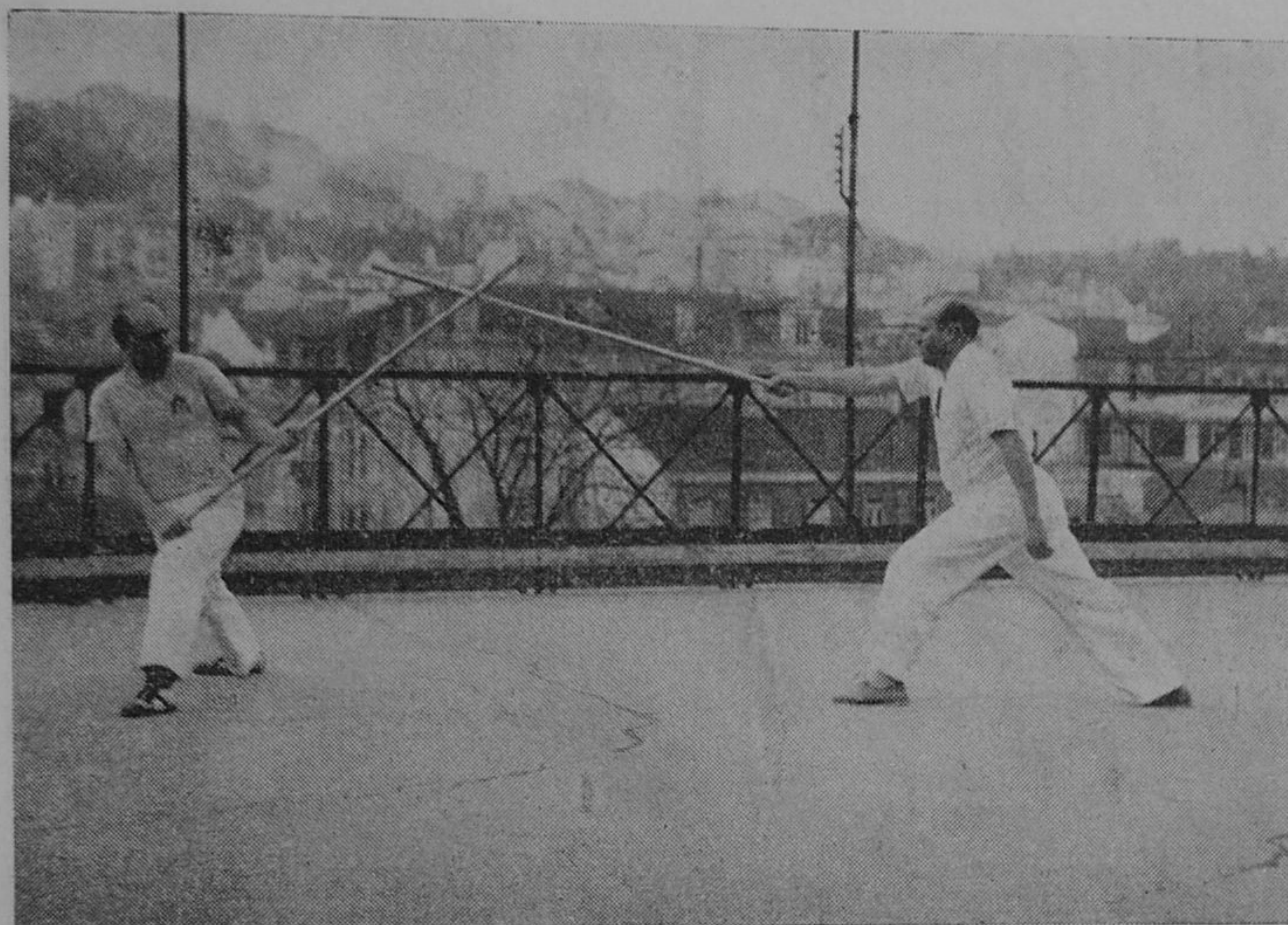
Nasceu da guarda direita n.º 1, para pancadas arrepiadas por fora. Parando uma pancada entrada feita na posição direita de frente.

Guarda de pancada n.º 16

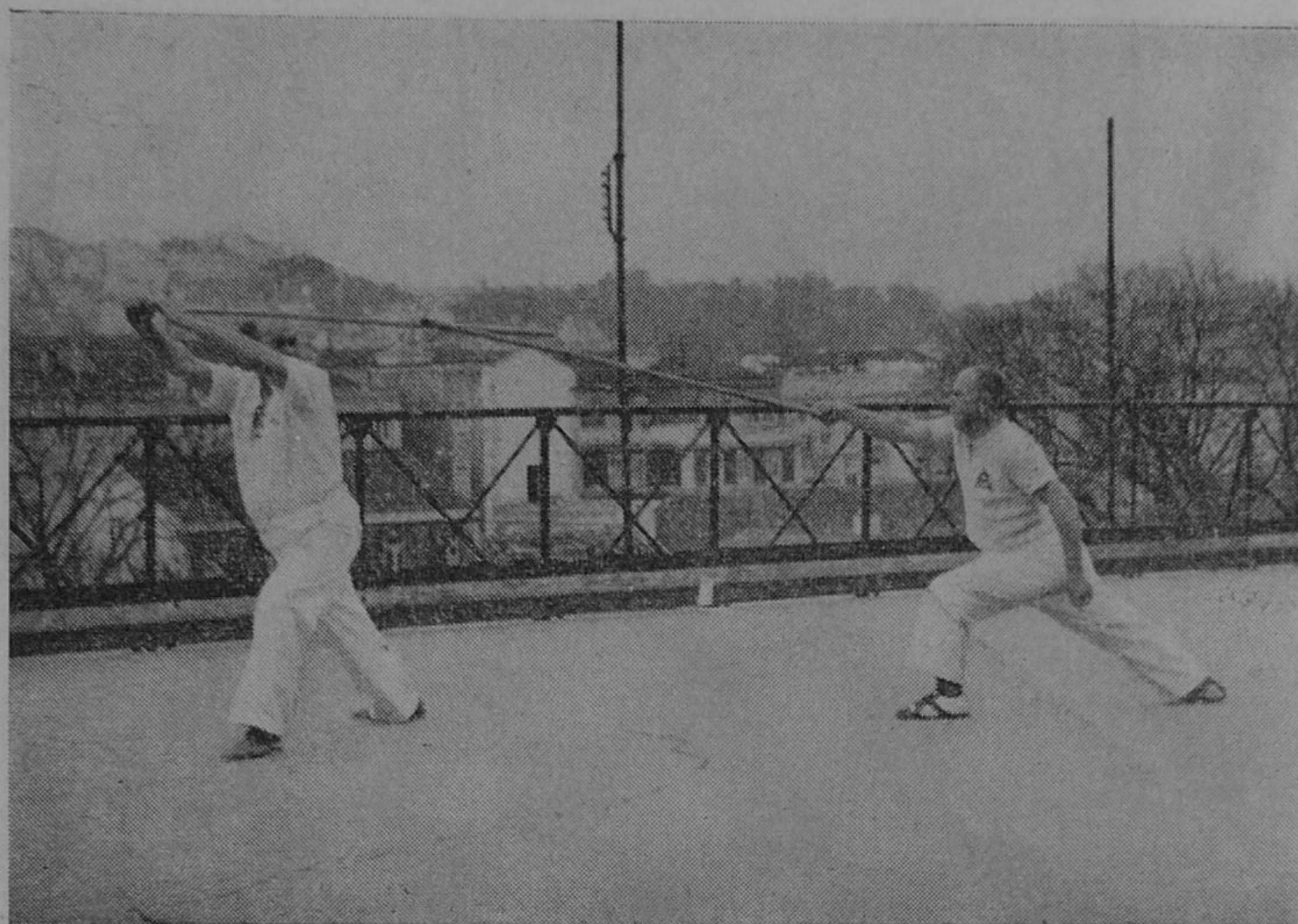
Equivalente a uma passagem

Guarda de rectaguarda, saída pela direita, posição direita, com a vara em vertical para sair ao alcançe de qualquer pancada; avançar em seguida o pé esquerdo pela esquerda, com estocada avançada, isto é, se houver oportunidade para isso, pois tudo se pode fazer e desfazer.

Guarda de pancada n.º 17

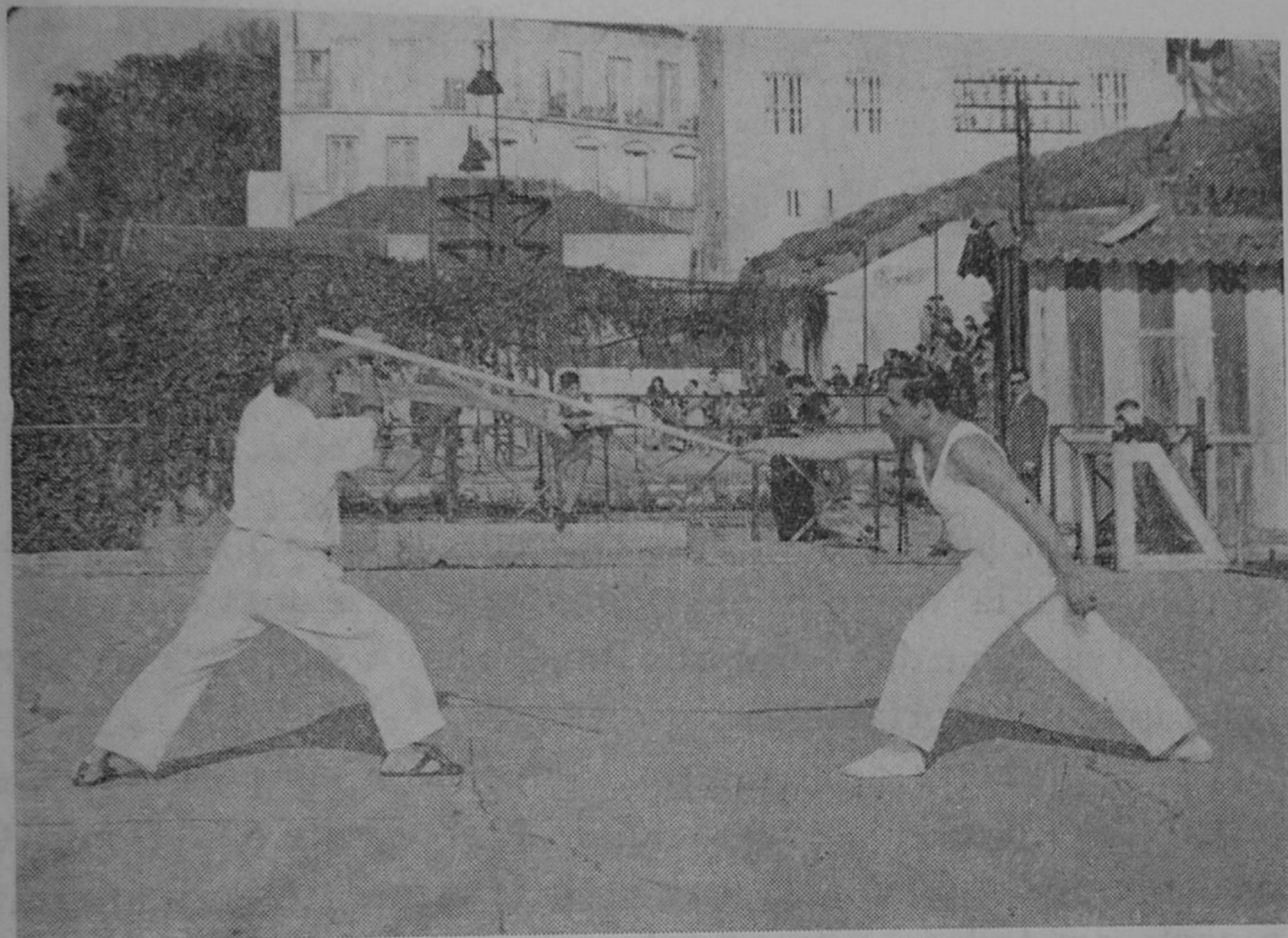
Equivalente a uma passagem

Guarda saída, de rectaguarda, pela direita, na posição esquerda, de pau para trás a uma pancada por dentro, paralela, enviezada, arrepiada ou mesmo uma estocada e ate rebate por dentro arrepiado ou enviezado.

Guarda de pancada n.º 18

Guarda de rectaguarda entrada, lateral direita feita na posição direita, para pancadas altas. Querendo responder, fá-lo com rectaguarda entrada, rasteira, média, vertical ou enviezada, ou ladeia pela direita com pancada redonda, enviezada ou arrepiada, com avanço do pé direito.

Guarda de pancada n.º 19

Guarda saída de rectaguarda, pela direita, parando uma pancada paralela por fora. Querendo responder, fá-lo ladeando pela direita com qualquer género de pancada.

Guarda de pancada n.º 20

Equivalente a uma passagem

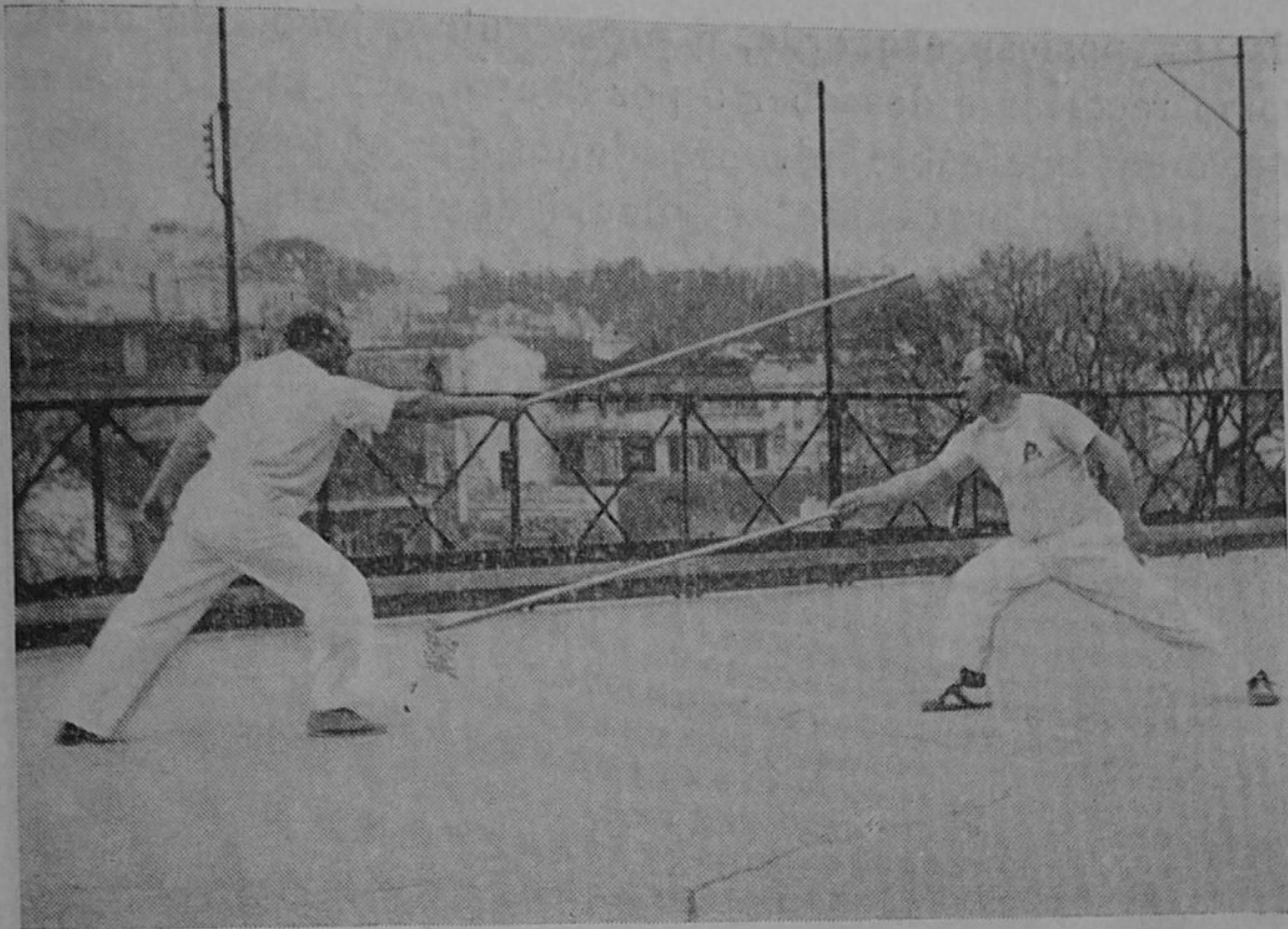
Guarda de rectaguarda, saída à ponta do pau pela direita, na posição direita; também se diz vira-costas, para uma pancada vertical, virando-se pela direita, sôbre a esquerda, fica em guarda de espera esquerda de pau para trás, posição esquerda.

Guarda de pancada n.º 21

Guarda avançada debaixo do jogo pela esquerda oblíqua pela direita, posição esquerda. Esta guarda é pouco eficiente e um tanto ou quanto falsa.

Cortes

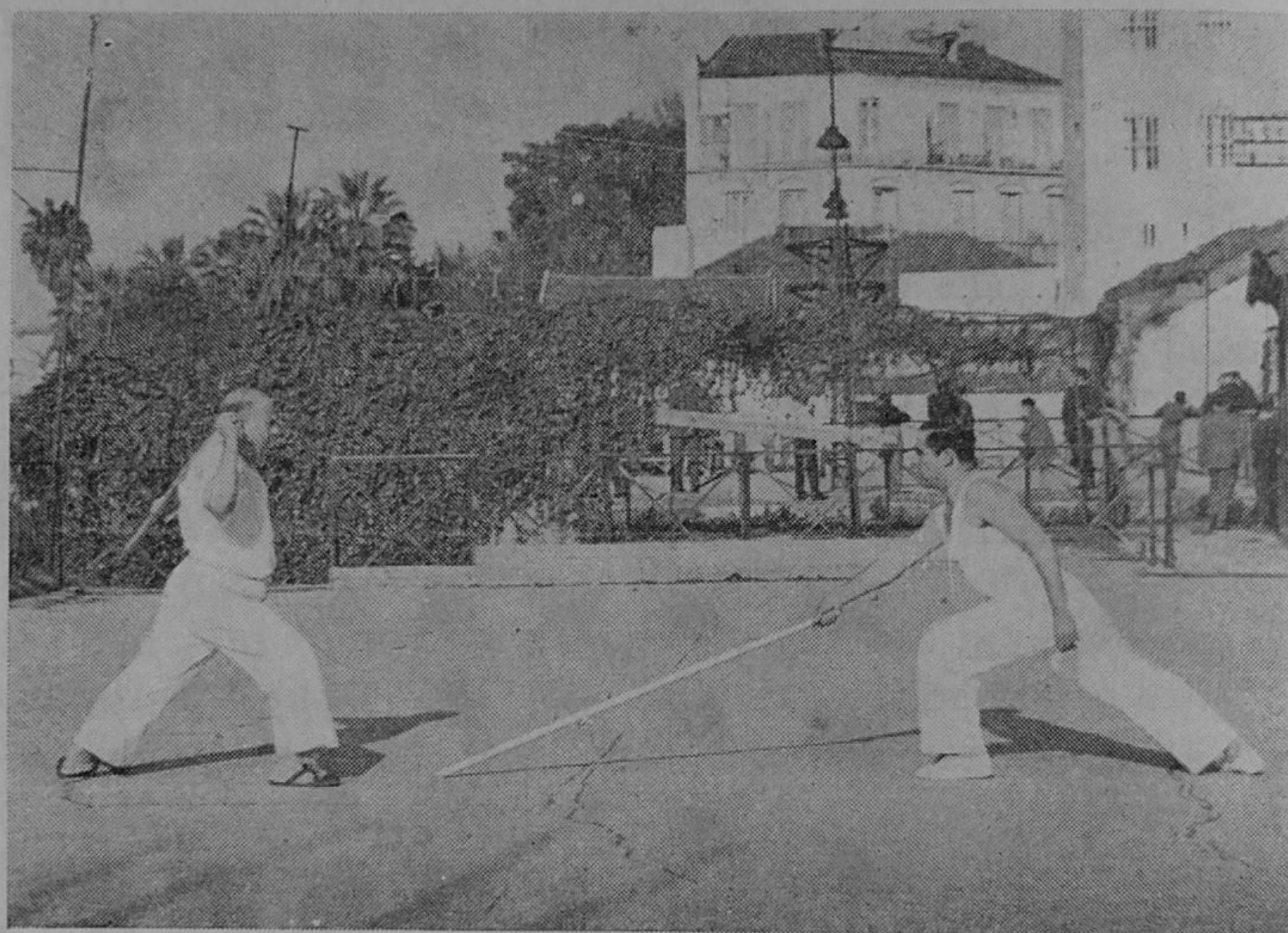
Os corte são passagens com resposta a determinadas pancadas. São os cortes aquela maneira de jogar com que nós nos defendemos sem as respectivas guardas; temos sim, que as usar para os parar, isto é, quem não quizer recortar.

Com esta maneira de jogar tem que haver mais cuidado, e ser-se mais humano para o nosso adversário, no caso de ele o merecer. Quando jogamos com esses que jogam menos, é igualmente indispensável não aplicar o corte em toda a extensão do seu real valor. Há bastantes jogadores que não conhecem bem o que isto é. Digo isto não para desprestígio de alguém. Cada um joga o que joga, e sabe o que sabe, mas sim, porque tenho jogado com jogadores de toda a parte e destes encontros tenho visto várias coisas.

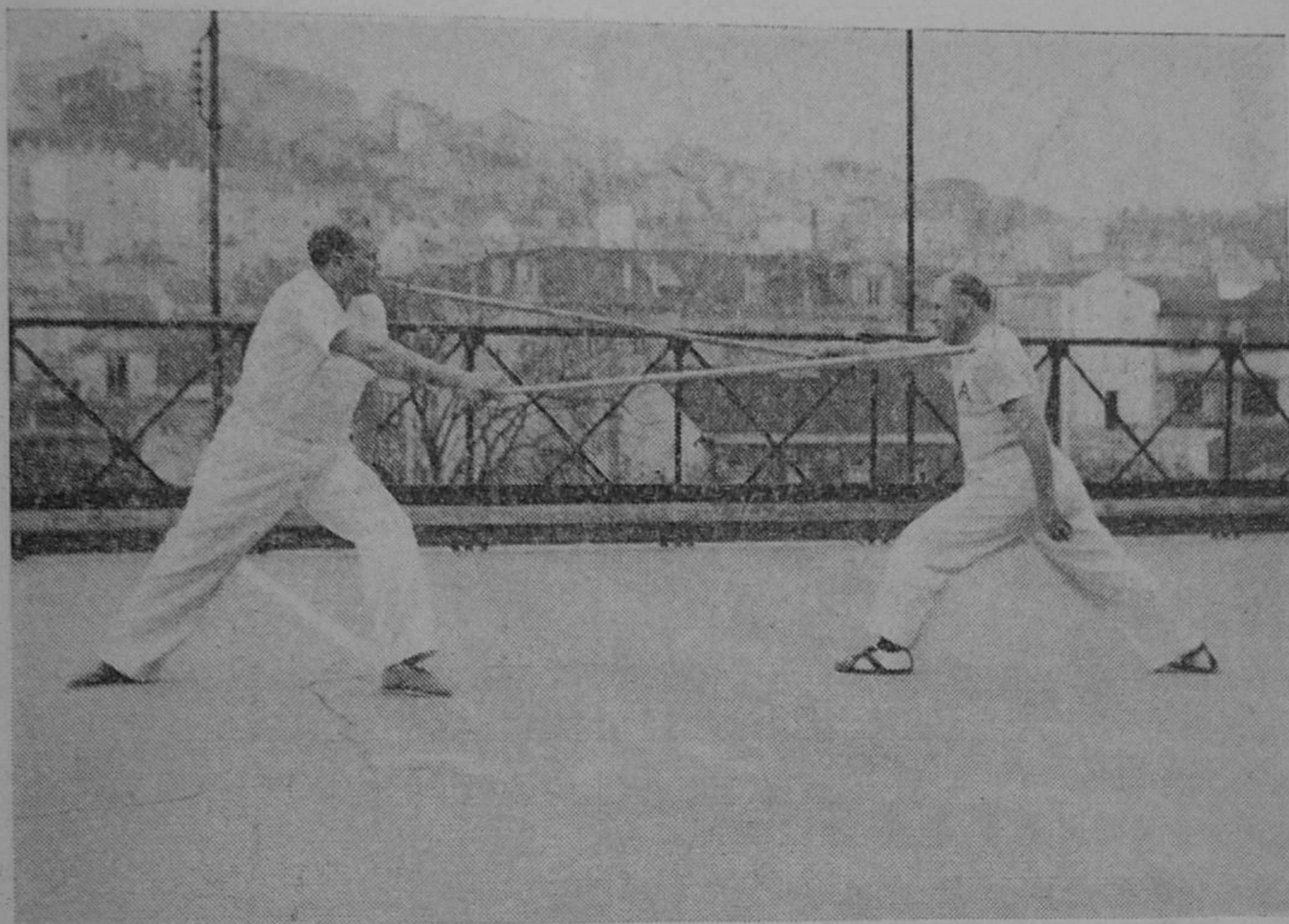
Para resolver este assunto, vou tentar descrever o que sei a tal respeito, com a respectiva fotografia à vista, para assim chegarmos à melhor compreensão dos movimentos que são indispensáveis fazer para os executar. Começamos pelo corte saído, por ser um dos mais correntes da série e também nascer da guarda de espera direita, alta, frente, (n.° 1).

1.º Corte

Saído

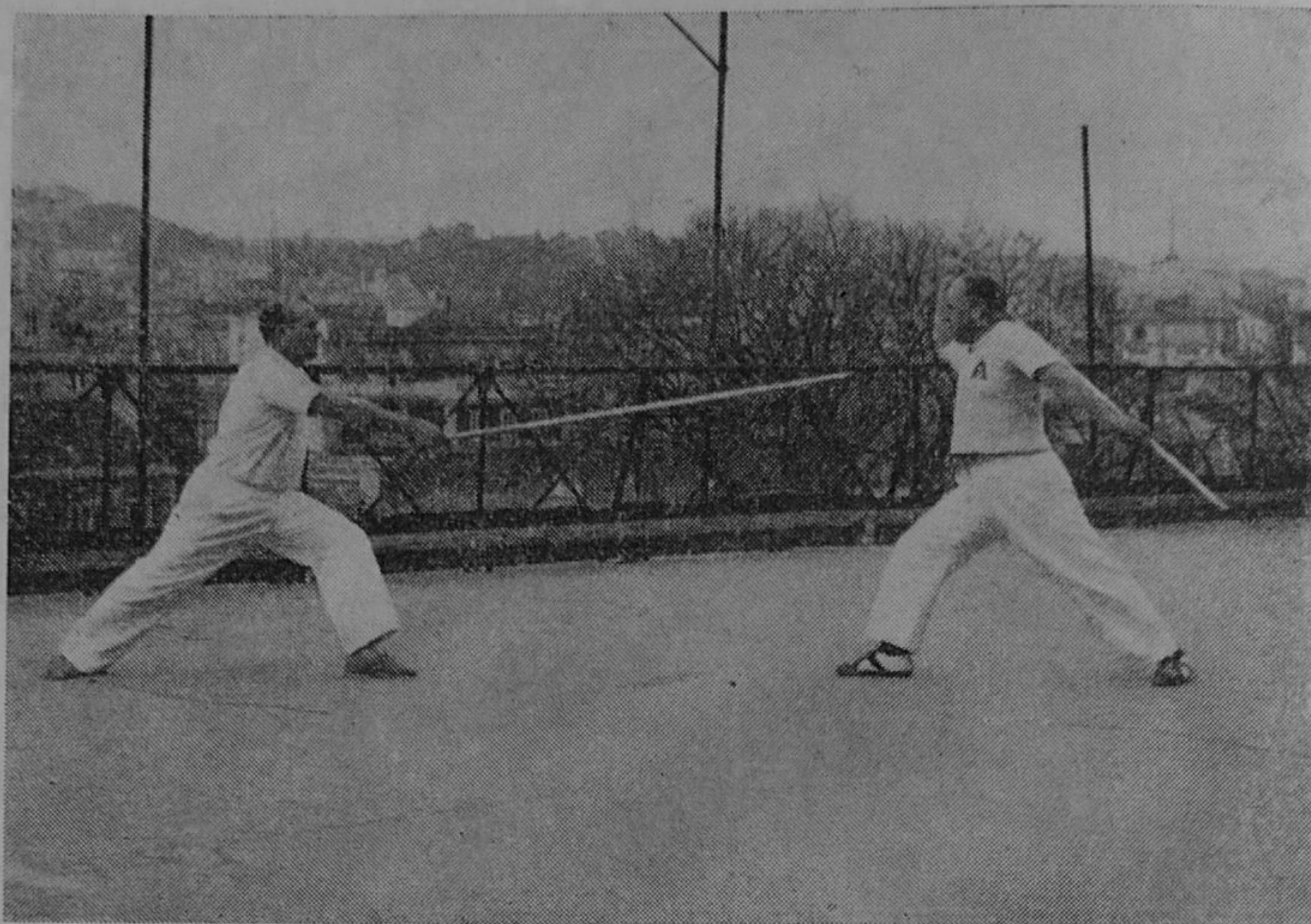
Como a fotografia mostra, o jogador da direita avançou com a sua perna direita e com a respectiva pancada baixa por dentro ou seja, pela direita do seu adversário, visto que este se achava na guarda direita de espera, (n.º 1) posição também direita, mas este quando viu vir a pancada, nada mais fez que sair um passo a rectaguarda pela esquerda, e quando esta passa o seu respectivo diâmetro, alveja com uma pancada enviezada por fora marcada à orelha esquerda do adversário, seguindo a direcção do peito e braço direito, ficando em guarda de espera esquerda de pau para trás, (n.º 8), caso não lhe apeteça responder com qualquer outra pancada, visto que há sempre muita coisa a fazer. Voltando ao caso do jogador que foi alvejado com o corte, diremos que não foi atingido, porque, quando este se viu cortado, a prática ensinou-lhe a deixar seguir o pau juntamente com o pé direito que se desloca à rectaguarda pela direita, ficando em guarda de espera de pau para trás, a um braço, de frente, direita (n.º 9), na posição direita, ou então, se pretende cobrir o corte, faz uma guarda recuada de mãos sobrepostas na posição esquerda, que é essa em que se encontra, ou ainda pode fazer outras defesas: como parar o corte em guarda lateral,

esquerda, na posição esquerda, e prosseguir o jogo. Há mais coisas a fazer, como recortar a descoberto por dentro, etc., etc.. Após esta curta descrição, creio que não é mistério algum que não esteja ao alcance de qualquer adiantado praticante; a dificuldade não está no compreendê-lo mas, sim, em executá-lo com toda a sua oportunidade e perfeição.

2.º Corte

Recuado

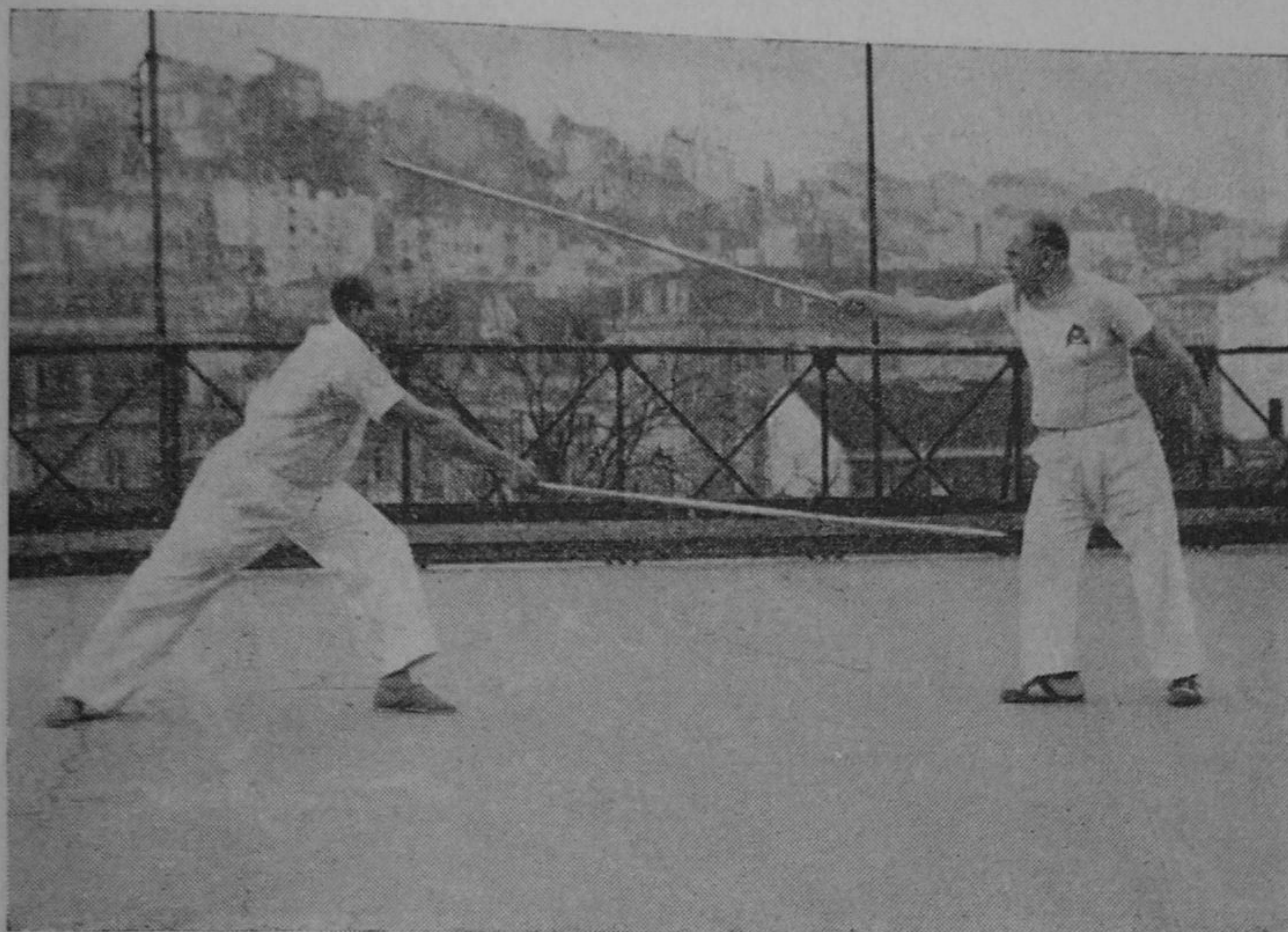
Diz-se quando cortamos uma pancada na posição em que somos alvejados. A fotografia mostra uma pancada rasteira que pode ser por dentro ou por fora a alvejar a perna direita do adversário; este recua com um pequeno pulo à rectaguarda, simplesmente, para dar passagem à pancada, e responde por fora na mesma posição em que se encontrava, quando foi alvejado, ou seja, a posição esquerda. Passando o pau por detrás das costas, estendendo bem o golpe marcado ao braço direito do seu adversário.

3.º Corte

Pancada por fora cortada com outra pancada por fora
(Corte lateral direito)

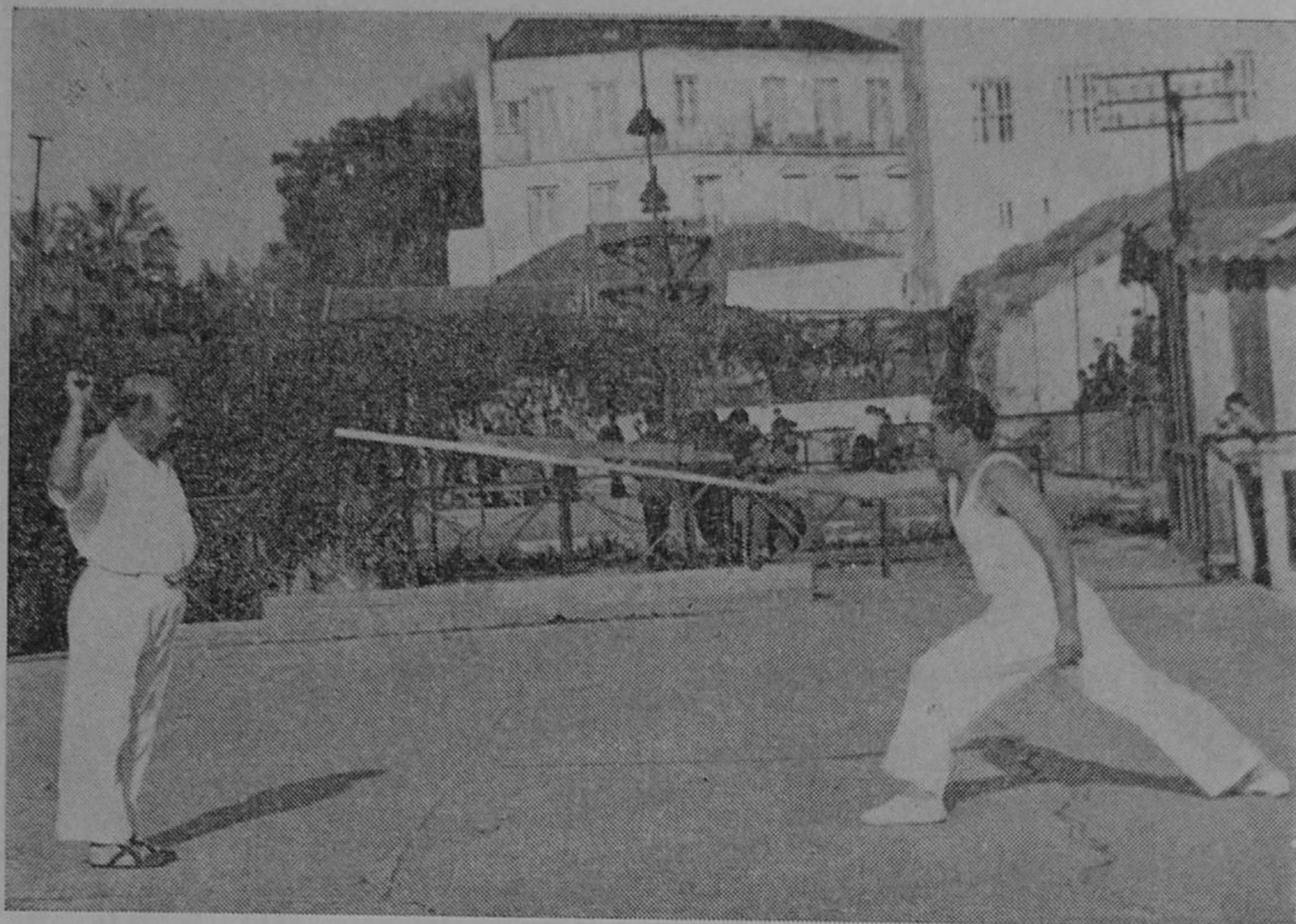
O jogador da esquerda quando se vê cortado desloca-se para o lado direito com o seu respectivo recorte fugindo assim do diâmetro e do ponto em que foi alvejado para se aproximar do seu adversário.

4.º Corte

Corte em que se volta ao mesmo terreno

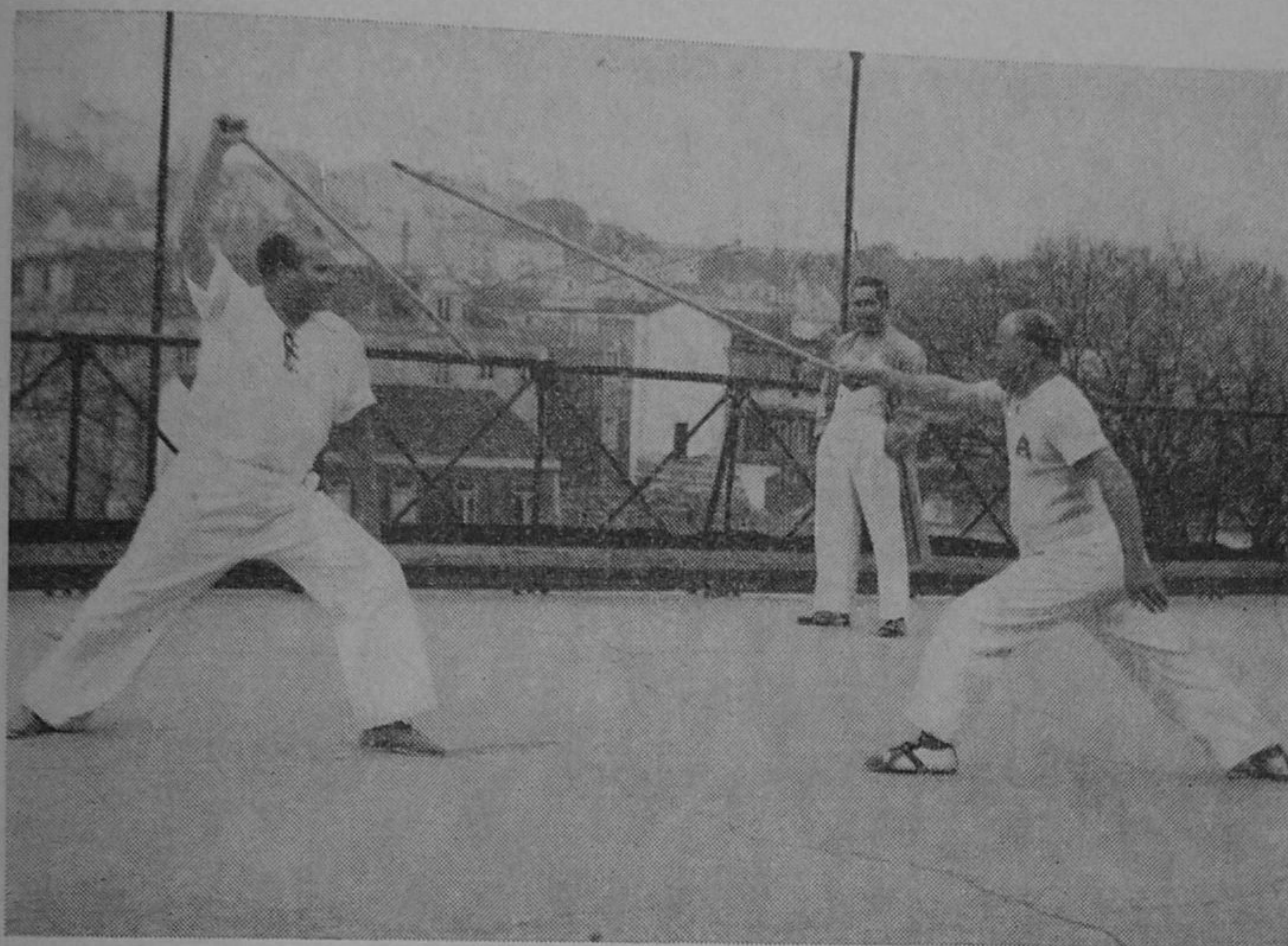
Nesta mâneira de cortar, observamos o sequinte:
O jogador da esquerda atacou com pancada paralela, ou enviezada por fora; o da direita achava-se colocado na sua frente em guarda de espera direita n.º 1. No momento de ser alvejado, desloca a perna esquerda à rectaguarda da direita um passo; fica na posição que se vê na fotografia, para de seguida a pancada que o alveja passar o respectivo diâmetro e avançar novamente a mesma perna que saíu com uma pancada por fora a cortar. Pode ser enviezada, arrepiada, ou qualquer outra.

Estes géneros de cortes, a meu ver, podem partir da posição direita ou esquerda. É um pouco mais moroso que qualquer outro, visto haver dois movimentos a executar. No corte saído pode considerar-se um só tempo, conjugando o movimento do braço com a perna. Neste em que se volta ao mesmo terreno podemos considerar dois movimentos alternados, com a saída e entrada da perna, um para fora, outro para dentro.

5.º Corte

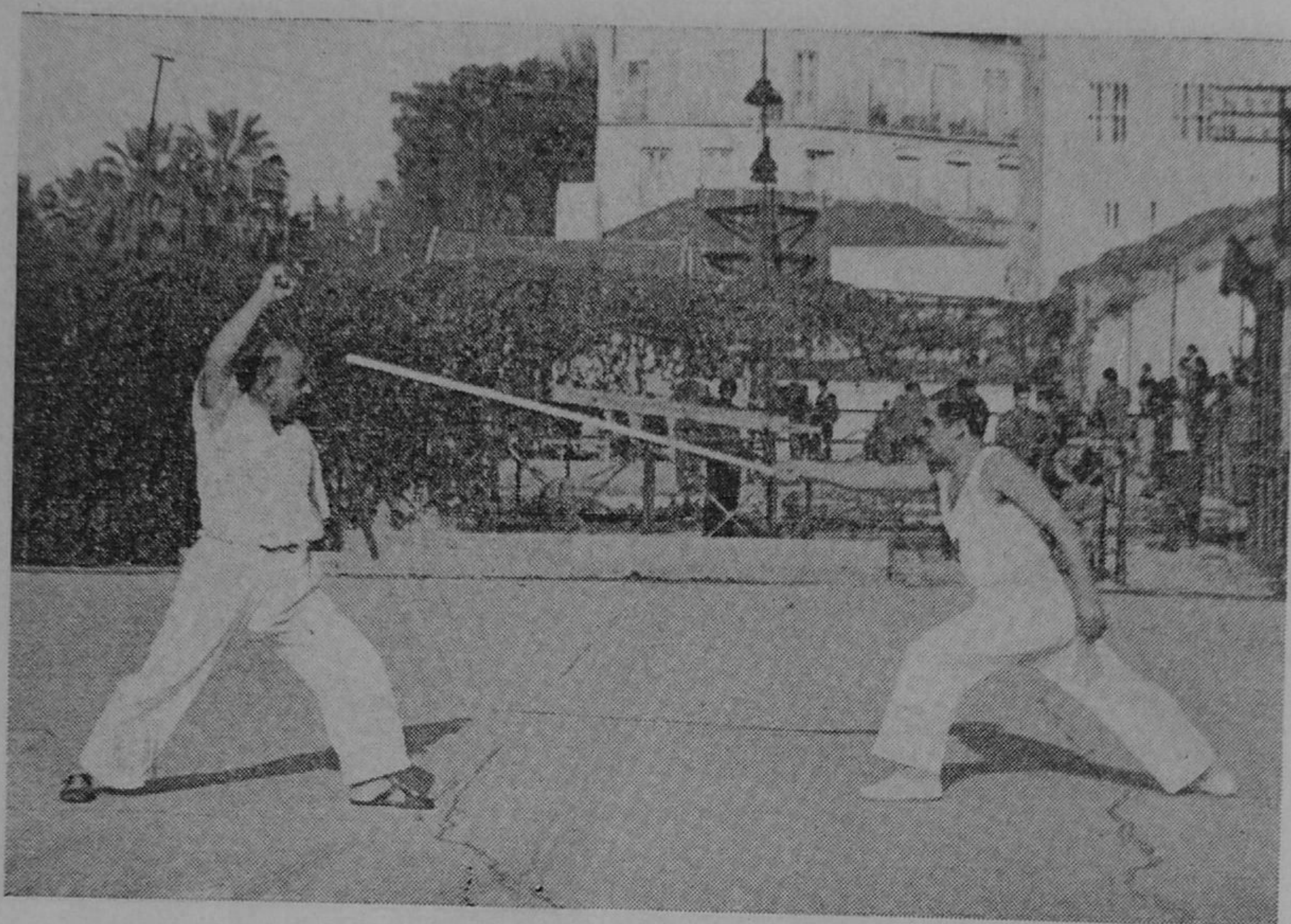
Meio saído, meio entrado

Este corte é dos mais eficientes, oportunos e perigosos, por ser feito com muita rapidez e alcance. O jogador da esquerda faz uma pancada entrada por fora, baixa, o da direita, ao ver-se alvejado, saíu com a perna esquerda uns quinze ou vinte centímetros à rectaguarda da outra, a qual avança imediatamente com o seu total alcance, despedindo o respectivo corte, no mesmo terreno donde saíu; por fora em vertical, paralelo, arrepiado, etc. consoante a vontade do jogador e a oportunidade; também pode cortar por dentro se quizer, na posição direita ou esquerda. O jogo é vário e cada um fá-lo ao seu modo e gosto. Não é forçoso alguém andar acorrentado a isto ou aquilo.

6.º Corte

Corte entrado

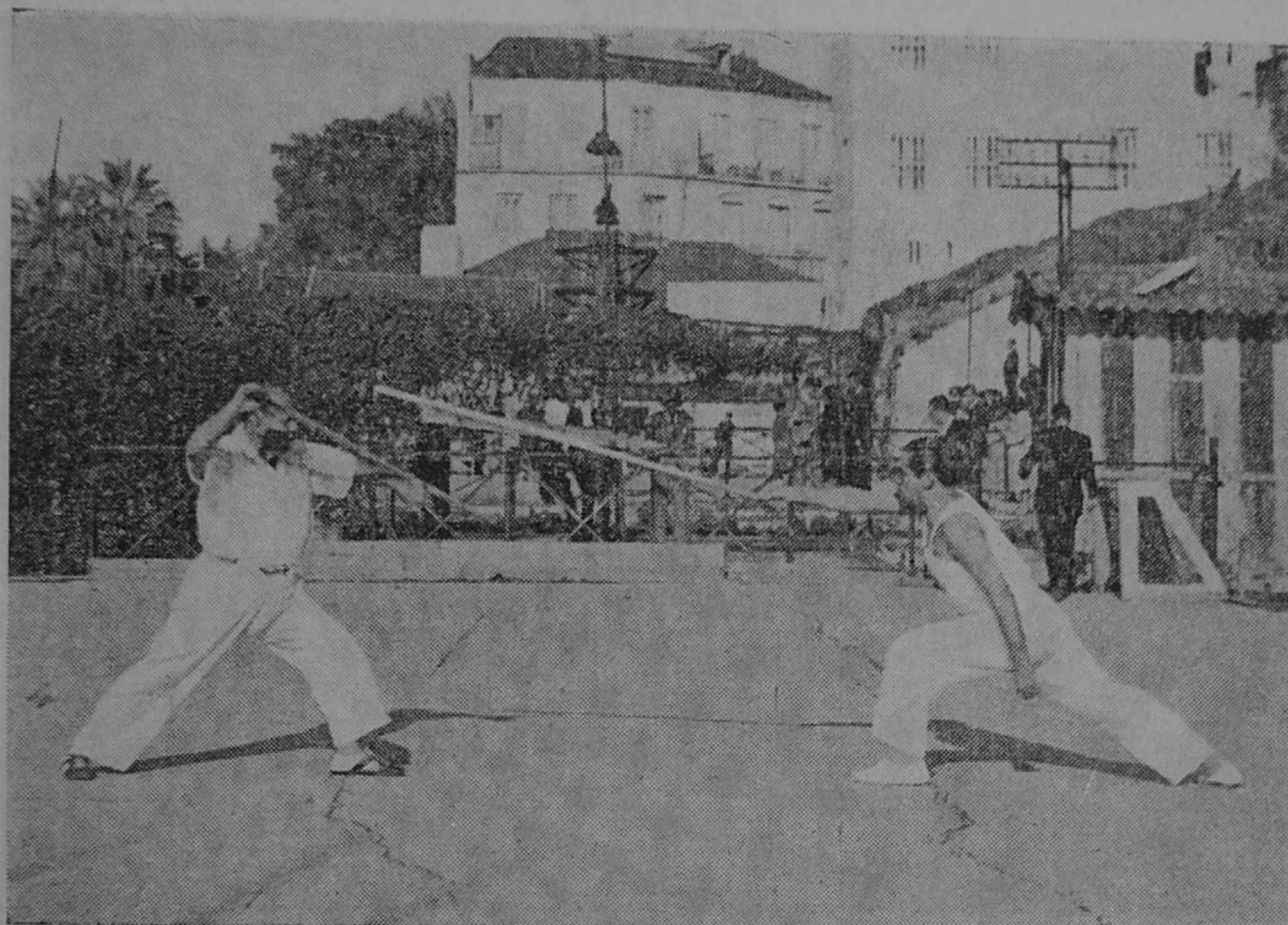
Como se nota na fotografia, o jogador que está direito com o pau atrás das costas, acabava de recuar o pé da guarda direita alta à ponta do pau, n.º 1, isto é (quando foi alvejado). Recolheu o pé esquerdo para junto do direito para dar passagem à respectiva pancada e logo que esta passou o diâmetro, entrou com o pé direito a cortar à posição esquerda por fora. Designa-se corte entrado à posição esquerda. O mesmo poderia fazer-se cortando com o pé esquerdo à mesma posição donde saíu à defesa, o que se diria então cortar na posição direita.

7.º Corte

Corte entrado, direito, na posição direita

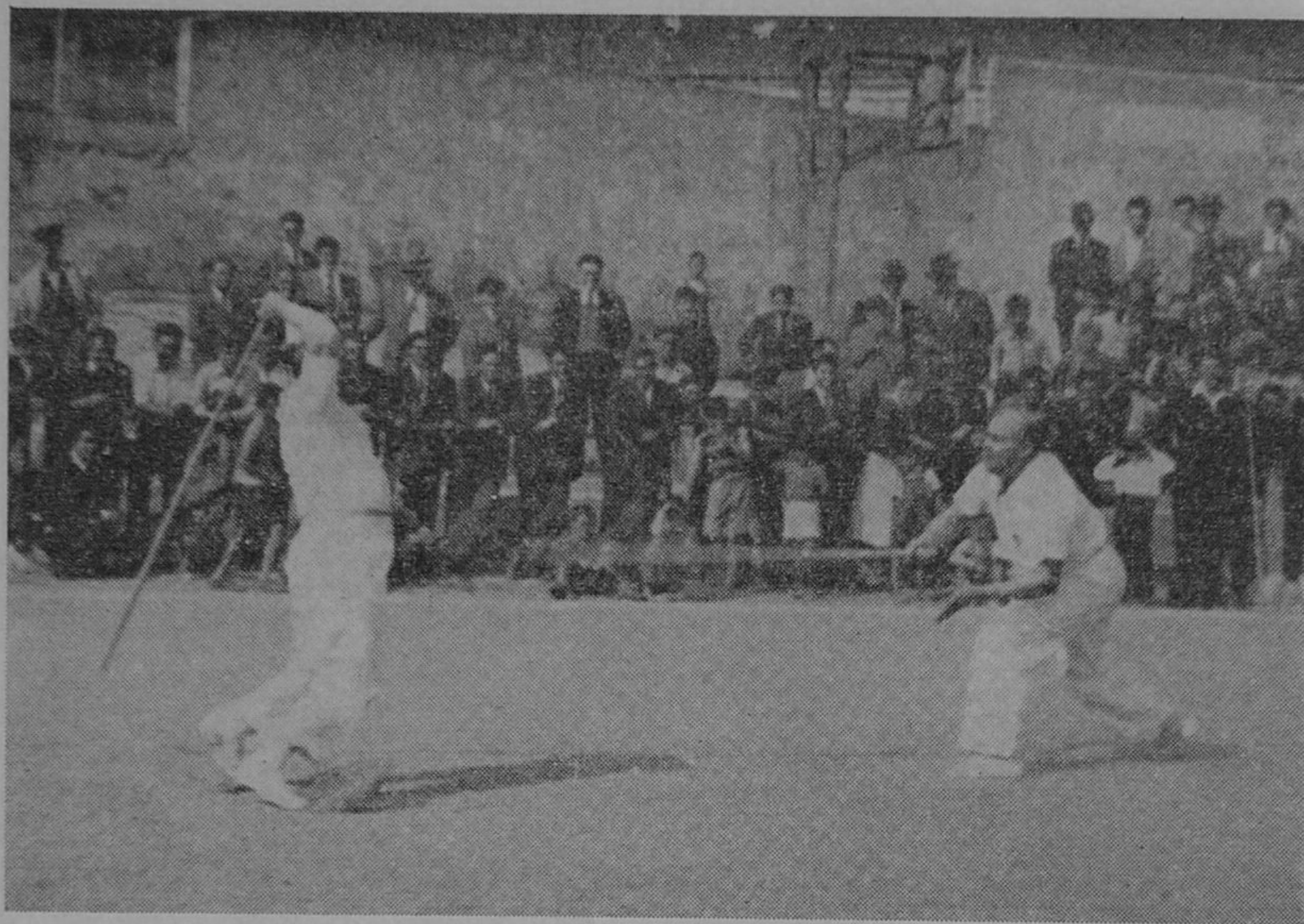
Temos na fotografia uma pancada em rebate, vertical por fora, feita na posição direita a cuja defesa corresponde uma passagem a coberto pela direita, executada em corte entrado na posição direita. O jogador da esquerda recolhe o pé esquerdo para junto do direito, fugindo ao rebate que vai cair no chão e na frente do seu pé esquerdo, o qual entra então a fundo, ladeando com o respectivo corte enviezado por fora.

8.º Corte

Avançado

Diz-se quando nos defendemos debaixo de uma pancada sem a tomar, como a fotografia mostra, o jogador da esquerda foi alvejado com uma pancada por fora na posição direita, feita em rebate. Desviou o pé esquerdo debaixo do golpe para o lado direito fugindo ao mesmo tempo com o pau ao choque da dita pancada e avança para a frente em lateral a cortar.

Obs. — Estes cortes podem ser executados também para o lado esquerdo a coberto e a descoberto.

9.º Corte

Antecipado

São esses que se despedem logo que vemos nascer uma pancada, como se nota na fotografia, o jogador da esquerda já não pode fazer o ataque que esbaçou, visto que o da direita se antecipou e cortou a pancada logo ao nascer obrigando a transformá-la em guarda oblíqua pela esquerda na posição direita, recuando um pouco.

Jogo em movimento

António Caçador e António Vicente no campo do Aliança Operário em Campolide (em Março de 1953). Jogo em movimento. Instantâneo do corte entrado à posição esquerda, a uma pancada feita por fora. Posições imperfeitas visto que são em movimento.

Séries

As séries são exercícios do jogo que adaptados à prática, no decorrer das lições, dão um bom rendimento ao discípulo; este vai progredindo gradualmente nas suas variadas maneiras de as executar até lhe ficarem de memória, depois, quando fizer jogo prático e livre, tem mais facilidade em variar, visto que os seus conhecimentos já são maiores.

Atendendo que o jogo do pau não está subordinado nem coagido a um sistema único, é de notar que cada mestre ensine as séries que sabe, aos seus discípulos, sem que daí resulte prejuízo para alguém. Simplesmente quero dizer que as séries é bom sabê-las, sejam elas quais forem; todavia, digo, conheço bons jogadores que não sabem série alguma. Foram inventadas pelos nossos antepassados esses grandes mestres de outrora; eles têm razão. O jogo do pau, sem as séries não seria uma esgrima perfeita. No entanto, digo que não é por aprender o jogo das séries como aqui está escrito e que a seguir vamos descrever, que o jogador toca ou é tocado, visto que as séries fazem-se completas se o jogador a quem são feitas o consentir de contrário este desmancha tudo e temos sempre que deitar mão de jogo diferente e mais oportuno.

SÉRIES DE PANCADAS

1.ª Série

Rectaguarda saída pela direita, volteando o pau em sarilho de cima, fica-se em guarda de espera esquerda de pau para trás, (n.º 11), junta-se o pé esquerdo ao direito ao mesmo tempo que se despede uma pancada arrepiada por dentro mas curta; entra agora o direito com a segunda pancada, rasteira por dentro, com o máximo de comprimento; recua-se depois o pé direito para junto do esquerdo, a um suposto corte, e entra o esquerdo a fundo com uma pancada enviezada por dentro, alta, ficando com o pé esquerdo à frente; pode o adversário lembrar meter uma estocada, então recua o direito, varrendo a estocada para dentro e respondendo com outra.

2.ª Série

Sarilho de cima, redondo, por dentro, avança o pé esquerdo a acompanhar o sarilho para o lado direito, seguido do direito, que fica

em guarda lateral pela direita, seguindo-se um ameaço por fora, entrando o pé direito, e avança imediatamente o esquerdo com uma pancada enviezada por dentro apontada às mãos.

3.ª Série

Rectaguarda, saída pela direita, com sarilho de cima, ficando em guarda de espera esquerda de pau para trás (n.º 11); avança desta posição com uma estocada ameaçada, rompendo a ponta por baixo com um pequeno pulo sobre o pé direito; este ameaço pode ser cortado; faz-se então uma guarda recolhida, recuando o pé esquerdo para junto do direito, entrando este com um recorte por fora em rebate.

4.ª Série

Guarda direita alta à ponta do pau (n.º 1); seguindo com uma pancada rasteira por dentro, recolher de seguida o pé esquerdo, para junto do direito, entrando este a fundo com um rebate e recuar de seguida, fazendo o pé esquerdo um passo à esquerda para entrar o direito com uma terceira pancada arrepiada por dentro.

5.ª Série

Guarda esquerda a um braço (n.º 4) de frente, avança o pé esquerdo à frente do direito com ameaço arrepiado por dentro, para entrar o pé direito com pancada enviezada por fora; seguindo-se uma passagem lateral direita a um suposto corte, após o qual junta o pé esquerdo ao direito, para formar sobre este um pulo com pancada enviezada por fora

6.ª Série

Sarilho redondo por cima a coberto para o lado direito às duas mãos, avançando o pé direito, depois o esquerdo, para ficar em posição de rectaguarda entrada, a qual é feita rasteira por dentro; recolhe-se o pé direito para junto do esquerdo, para entrar este com uma pancada enviezada por dentro, à cara do adversário, podendo despedir uma terceira pancada redonda por fora, acrescentando o passo.

7.ª Série

Rectaguarda saída pela direita, sem sarilho, isto é, saindo com a

vara em perpendicular, para ficar em guarda de espera esquerda de pau para trás, (n.º 11); avançando um passo com sarilho de cima redondo, como quem varre uma pancada, para o lado direito, e fica em guarda direita; acrescenta o passo, o pé esquerdo com um ameaço por dentro a ambas as mãos; recolhendo a vara e o pé esquerdo, entra o direito com pancada redonda por fora.

8.ª Série

Guarda direita alta à ponta do pau; suponhamos que é alvejado com uma pancada redonda ou enviezada por fora, respondemos com um corte lateral esquerdo a descoberto, rasteiro, com entrada do pé direito; este recua para junto do esquerdo, o qual entra com um segundo corte enviezado à cara; suponhamos que o adversário cobriu o nosso corte e respondeu com uma pancada por dentro, então o alvejado responde com um terceiro corte entrado na posição direita.

9.ª Série

Guarda direita alta à ponta do pau (n.º 1), suponhamos que se é alvejado com pancada por fora redonda ou enviezada, salta-se sobre o lado esquerdo a coberto com um corte arrepiado por dentro, entrando o pé direito; suponhamos que o adversário ataca com qualquer pancada alta por dentro, então saímos à guarda direita e avançamos de seguida com pancada arrepiada por fora.

10.ª Série

Nasce como a antecedente da guarda direita alta à ponta do pau (n.º 1); recua-se o pé esquerdo para junto do direito, entra este com pancada rasteira por dentro, sem interrupção, sai-se um passo à rectaguarda com a vara, ficando em guarda de espera direita a um braço de pau para trás (n.º 8); despede-se desta posição uma pancada avançada por fora, redonda ou arrepiada; recua-se o pé direito para junto do esquerdo, faz-se a guarda esquerda de mãos sobrepostas (n.º 6), terminando com pancada redonda por fora na posição esquerda.

11.ª Série

Estocada encurtada, na posição direita, seguida de rebate por fora, desloca-se o pé esquerdo à direita com guarda oblíqua às duas mãos

(n.º 7); avança o direito despedindo uma pancada às duas mãos por fora redonda.

12.ª Série

Nasce da guarda de espera esquerda de pau para trás, às duas mãos (n.º 9); ladeando pela esquerda, entra o pé direito com pancada à cara, a vara passa com esse mesmo pé à rectaguarda do esquerdo, ficando em guarda de espera direita a um braço (n.º 8), avança agora o pé direito com pancada arrepiada por fora a vara passa e vem cair na palma da mão esquerda, ficando na guarda inicial desta série, para seguir imediatamente uma estocada avançada pela esquerda, ficando em guarda direita (n.º 1).

13.ª Série

Guarda direita alta (n.º 1), rebate entrado por dentro, arrepiado, mas ameaçado, o mestre corta o dito ameaço que foi desfeito em guarda oblíqua pela esquerda na posição direita, mas recuando de seguida, desloca o pé esquerdo à esquerda, à guarda lateral esquerda das mãos sobrepostas (n.º 6), para avançar o direito com pancada rasteira por dentro, com a deslocação do pé direito à rectaguarda, acompanhando a respectiva vara, para ficar na guarda de espera de pau para trás (n.º 8) a um braço.

14.ª Série

Ensarilhando para a direita a coberto mas em sentido lateral, ficando na posição esquerda, donde avança com uma pancada enviezada por fora. Se o adversário se lembra de cortar a dita pancada, também por fora faz um salto para trás ficando em guarda das mãos sobrepostas, lateral esquerda e depois um rebate avançado, na posição esquerda.

15.ª Série

Sarilho de cima feito pela direita, com um salto para a rectaguarda, ficando em guarda de espera esquerda de pau para trás, às duas mãos, (n.º 11), avançando novamente com o dito sarilho faz três saltos curtos sobre o pé direito e cai a fundo com uma pontuada na posição direita.

Obs. — Terminadas estas quinze séries que muitas mais poderia ter feito, será suficiente para dar uma ideia da variedade de jogo que se pode fazer.

Episódios do jogo do pau

Há cerca de 80 anos, quando um mestre que nós desconhecemos, leccionava em determinado local, foi inesperadamente visitado por um indivíduo relativamente novo, e forte, pedindo-lhe para ser dada uma lição pagaria de boa vontade e conforme o mestre entendesse. Certamente, o mestre não se recusou a isso, e após uma curta conversação, o recém chegado colocou-se em guarda, segundo a explicação do mestre, o qual começou a lição despreocupadamente, não tardou porém, a notar que o novo discípulo, não era nada ignorante no assunto. O jogo continua, e pouco tempo passou que o mestre não fosse levado à parede, e de maneira que jamais de lá sairia. Ao ver isto simplesmente exclamou:

— Você ou é o José Maria da Silveira ou é o Diabo!

O visitante simplesmente se limitou a perguntar:

— Quanto lhe devo mestre? — e insistiu a pagar o que lhe foi recusado. O discípulo era sem dúvida o famoso José Maria da Silveira (o saloio).

* * *

No tempo em que o mestre Frederico Hopffer tinha os seus vinte e tantos anos, era um jogador de conhecimentos e segura prática. Teve um convite para jogar certo dia, de um jogador dessa época e já mestre, chamado Manuel Arrochela. O mestre Hopffer, porém, duvidou do caso, mas possuidor das boas qualidades inerentes ao bom jogador do pau, aceitou o convite, sob certa desconfiança.

De facto, não se enganava. O local para esse jogo foi um pátio que havia na Rua de S. Bento, onde Manuel Arrochela leccionava. A sós, o mestre Hopffer foi convidado a descer uma escada que ligava com um pátio por meio de uma porta que foi imediatamente fechada à chave, e esta guardada no bolso do Snr. Manuel Arrochela. Havia ainda no pátio mais uma porta que também foi encerrada e a respectiva chave guardada. Após isto, ambos os jogadores no respectivo recinto, procedem a escolha das varas. O mestre Hopffer, pelo sim, pelo não, foi deitando a mão àquela que lhe pareceu melhor, porque o seguro morreu de velho. Nesta altura, qual não foi a sua admiração ao ser-lhe despedida sem mais nem menos, uma traiçoeira bordoada. Evidentemente que o mestre Hopffer, desconfiado do caso, devido ao fechar das portas, já estava suspeito, e conseguiu parar, o primeiro ataque do seu adversário, Snr. Manuel Arrochela, o qual recebeu de seguida a resposta, ou seja uma

pancada arrepiada e bem apontada, que o Snr. Hopffer teve o bom senso de suster sobre o seu contendor, afim de o não inutilizar, o qual despede mais uma forte pancada, em sentido contrário, que foi novamente parada sobre a vara do Snr. Hopffer com a devida precisão, à qual se segue uma nova resposta e novamente suspensa, afim de não molestar o seu desleal adversário, o qual convencido, que não seria fácil levar a cabo o que pretendia e possìvelmente desmoralizado, dava o jogo como terminado, após o que o mestre Hopffer, perguntou quanto lhe devia pela lição recebida, limitando-se Arrochela a dizer: — Nada!

Pois você é um grande jogador, e nada tem que aprender nem a pagar!

Afinal a insistência na paga foi tal que o Mestre Arrochela recebeu uma lição por 2$500 que antes devera pagar.

O mestre Hopffer era sòmente jogador e nessa ocasião de bastante serenidade.

* * *

O mestre Jorge de Sousa, numa das noites em que dava lição no Ateneu Comercial onde foi um digno mestre, apareceu-lhe um indivíduo, jogador, talvez pensando que seria coisa fácil ganhar aí uma medalha. Ofereceu-se para se bater com o meu primeiro e saudoso mestre. Este, porém, era valente e decidido, e o valentão foi metido debaixo de uma escada, donde só saíu quando o mestre Jorge entendeu.

* * *

Quando o mestre Domingos Miguel leccionava num recinto ao ar livre num pinhal pertencente à Mata do Alfeite, junto à Cova da Piedade onde ainda hoje mora, apareceu lhe o mestre Domingos Henriques Margarido, com um documento em que apresentava ao mestre Miguel um desafio, e dizia ser Oficial e autorizado entre ambos, em Alhos Vedros, em 2 de Agosto de 1926. O repto foi aceite e o combate decorreu de tal forma, que se transformou numa zaragata entre o público que houve pauladas e navalhadas à mistura, enfim, o que se pode chamar um autêntico arraial de pancadaria. Este caso é conhecido e ainda lembrado por muitos, e foi largamente comentado pela imprensa diária.

Ao mestre Domingos Miguel nada aconteceu felizmente, mas esteve à beira de ficar com uma navalha inteiramente metida nas costas, quando depois do acontecido comentava o caso com alguns amigos, o que foi um golpe de traição, o que só por milagre não àconteceu, indo

cair a sorte noutro, que se chama Joaquim da Moita, que esteve entre a vida e a morte, tendo sido o mestre Domingos desviado a tempo pela visão de alguns amigos.

* * *

Quando há anos, poucos ainda, veio um grupo de jogadores da província, fazer umas demonstrações ao Parque Mayer, caso que a Imprensa largamente relatou, segundo a qual dizia, nunca Lisboa havia presenciado um igual grupo de jogadores, entre os quais vinha um tal J. do L. conhecido pelo «Rei da Zaragata».

Estes rapazes executaram o seu trabalho conforme podiam e sabiam e está tudo muito certo; no entanto uma parte da assistência, por qualquer circunstância, resolve assobiar os artistas que se exibiam no terreiro; estes porém, ofendidos e perturbados, não resistiram à indignação, entre os quais o tal «Rei da Zaragata». Este lança um desafio a qualquer da assistência para se bater com ele, fosse quem fosse. Ora é certo que na primeira fila encontrava-se um grupo de mestres da Escola de Lisboa um tanto ou quanto impressionados com a propaganda feita pela Imprensa, houve então um que foi ao campo aceitar o repto, quem havia de ser? José Ribeiro Chula (do Barreiro), mestre da esgrima nacional. O jogo começa dentro de uma circunferência e poucos momentos após o nosso valentão recebe três toques sérios que não conseguiu evitar, o que se passou mesmo na presença da autoridade que saltou ao campo para separar os contendores, conjuntamente com o público. E assim terminou o espectáculo. (O melhor é não desafiar ninguem. .)

* * *

Como todos sabem o famoso mestre Artur dos Santos, deu durante muitos anos lições de jogo do pau, na Escola Académica e no Ginásio Clube Português (então Real Ginásio). Um dia, quando leccionava apareceu-lhe um visitante que o convidou para jogar. O mestre Artur aceitou o convite. Travou-se então entre ambos um assalto interessante, em que a lealdade e a boa esgrima se igualaram. No decorrer do assalto houve fases brilhantes de parte a parte O mestre Artur, com a sua boa prática e saber e o mestre da província com a sua coragem e vontade de fazer boa figura, conseguiram entusiasmar a numerosa assistência associativa.

O visitante usava chapéu de abas largas e direitas, calça muito justa à perna que havia de ser uma aflição para a despir (chamada boca

de sino) como nesses tempos era uso na borda de água, e uma boa vara de iódão, quase da sua altura.

Quem foi afinal o artista?

Outro não podia ser senão o mestre José Ferreira Ruivo, de Santarém, que deixou grande nome na borda d'água sua região natal, onde ainda é lembrado.

Foi então um combate entre dois mestres diferentes com escolas diferentes uma regional e outra Lisboeta, em que o mestre Ruivo recebeu um ligeiro toque que não diminuiu nada o seu valor de artista.

O Jogo do Pau

À minha mão direita estava Rita, mais trémula e inquieta que o vero Anjo da Guarda. Lanceei uma última vista ao bazófio — pulsos mais grossos que os meus, estatura que se avantajava à minha uma boa mão travessa, o sorriso — Deus louvado! — mais fingido, sobre o amarelo, e à voz: é uma! é duas! é três! só armei para receber o pimpão que caía sobre mim de pancada alta. Varri o golpe e, a tentar-lhe o manejo, comecei a parar com brandura, como a medo. Mesmo assim, do meu lugar não arredava tanto como a grossura de um vintém. Ele não, ladeava, curveteava, dava tais saltos e piruetas que as pernas lhe pareciam um compasso endiabrado. Certifiquei me do seu jogo que era impetuoso, mas de pouca astúcia; e sempre em posição de defesa, deixei-lhe quebrar o arreganho, embora me custasse uma pancada de esfarrapão no ombro direito e um arranhãozito no pulso, em que ninguém fez reparo. Para os que estavam, sem dúvida que a superioridade era dele, pois me vinha inquietar no meu campo, e ali me mantinha encurralado como a galo, no poleiro, à dentuça de um sabujo. E até os olhos de Rita se me afiguraram desemganados.

Gastámos uns minutos naquela léria — tau-tau, tau-tau —, atè que lhe vi o fôlego azougar na garganta. E então, coube me a vez de atacar. Ao jogo dele, sempre alto e largo, todo de rópia, opuz o meu, baixo, curto e todo de rapidez. E — notei — tão imprevisto lhe era que, se quizesse aos primeiros passes despachá-lo com uma pontuada, fazia-o tão certo como ter sido meu mestre nesta arte o maior jogador do Minho. Os olhos de Rita alegravam-se e isso me dava — não ânimo, que tinha para dar e vender — mas sangue frio e vontade para levar a bom termo a desafronta que cismara.

Tau-tau, a defender-se de uma pancada ao ombro, deixou-me pular ate ele e limpei-lhe o primeiro botão, o rei, sem ninguém dar por

isso, a tempo de varrer a resposta que me mandava à cabeça. Todos poderiam notar — ainda os ignorantes no jogo — que os contra-ataques dele me forneciam campo cabonde a assentar-lhe um golpe de escacha, se me apetecesse. E, estranhos à minha traça, tinham por bizarria o que era refalsalda manha. Mais dois botões, capitão e soldado, foram à viola, tão calados e cerces como o primeiro. E, racha contra racha, continuámos entreloiçando. Parecia-me agora que, ainda arrogante, pois não recebera de mim, seu contrá io, golpe que se assinalasse, na cara se lhe espelhava um certo luaceiro de desespero, destes luaceiros baços de água-choca, nas noites de quarto. Coitado. Se fosse de veras, estava há muito a fazer estrume no meio do inferno!

Soprava ele como um toiro; obrigado a ter firmeza nos pulsos, pois o alarve o que se propunha era acabar e atirava à valentona, comecei a soprar também. Foi uma dessas arremetidas quando o pau dele, vergastado, pelo meu, rodou largo e desceu adormecido que degolei o meu quarto botão, o ladrão. E obra com asseio; ninguém viu. O colete tinha cinco botões, faltava-me o último, o segundo rei. Mas ele estava fulo e já a baba lhe acudia aos cantos da boca. Eu cá, estava em jurar, guardava o mesmo ar que sempre tive e hei-de ter, até na benta hora em que a morte me leve. Mas, dentro de mim, sentia os espíritos mais inflamáveis que a pólvora.

Como o machacaz continuasse a despedir-me pauladas à mão-tente, mandei-lhe, também, uma, dissimulada, destas que não fazem rumor, e só dá contas delas quem as rilha. Foi à ilharga, e logo ele percebeu que, se não virasse a folha, tinha mais pano de amostra. E, de facto dali em diante foi mais ordeiro. Já não dava a escaqueirar-me à tola, mas como quem com um cacete quer partir um ovo sem o perder para a gemada. E eu pude ultimar a partida, rapando-lhe o último botão, com mais mandinga e disfarce que no jogo da vermelhinha.

— Bastará? — pronunciei eu, plantando-me em meia defesa.

O homem aprumou o pau e, encostando-se a ele, limpava da testa o suor.

— Vivam os valentes! Vivam — clamavam em torno de nós. — Não há vencedor nem vencido!

— Alto lá! — bradei — há vencedor e vencido, ou adeus consciência em Portugal. Olhem bem!

Olhavam todos para mim, olhavam depois para ele, e não percebiam.

— Abotoe lá o colete, parceiro — tornei eu para o mata-sete. — Abotoe, que o trás desabotoado...

O fanfarrão ia a fazer o que eu lhe indicara; mas, como não

encontrasse os botões, primeiro ficou de boca aberta, depois fez-se verde com as azeitonas antes de começarem a pintar.

Não se aflija, eles hão-de aparecer e pregam-se; à falta de tesoura, faca tenho eu para tirar as linhas; mande vir a agulha — e, ao tempo que isto dizia, deitado entre o pulso e o canhão da véstia, mostrei o canivete que limpara os botões.

Ficaram todos suspensos quando vieram ao conhecimento completo da façanha. Uns garotos deitaram-se de burrinhas a procurar os botões, e alguns achando, mostravam-nos de mão erguida, em grande algazarra. O homem não sabia onde se meter e eu, mais por vénia àquela gente, que por brandura de ânimo, desatei a rir e disse em bons modos:

— Vê que não sou só bailão!

Estrada de Santiago — O Malhadinhas
de Aquilino Ribeiro

TIPOS DE LISBOA

O José Maria Saloio

O Zé Maria Saloio, deixou história na Lisboa de há cem anos. Lisboeta da gema pois nasceu no bairro da Graça, ninguém, na sua época, o excedeu no jogo do pau.

Estudava latim e música, e foi cabo de coristas do Real Teatro de S. Carlos. Os biógrafos do seu tempo descrevem o nosso heroi como um verdadeiro Hércules, o busto lembrando o de um atleta, pulsos enormes e braços de bronze. De dia, ensinava o jogo do pau então em moda; à noite exercia funções mais suaves, chefiando as artistas do nosso teatro lírico. Duas profissões antagónicas...

Tinha umas barbas compridas e, quando o Conde Farrobo foi empresário do S. Carlos e mandou que todos os coristas rapassem as barbas, José Maria não as cortou. Foi suspenso primeiro por quinze dias, depois por um mês e o Conde, que o conhecia, mandou-o chamar, dizendo:

Ó Zé Maria, se os papeis fossem invertidos e você estivesse no meu lugar o que é que fazia, vendo que a ordem não era respeitada?...

Punha-o na rua, respondeu o Zé Maria — É o que mandava a disciplina. Eu fui soldado Senhor Conde. Já vejo que estou despedido. Às ordens de V. Ex.ª.

Dizem que Farrobo achou-lhe graça e, generoso como era, pagou-lhe os ordenados do tempo em que estivera suspenso.

A fidalguia do século passado, em especial a boémia, de que era vedeta o Marquês de Niza, aprendeu com ele o manejo do pau.

Era pitoresco e valente. Durante as lutas de D. Pedro e D. Miguel seguia a facção liberal, o que lhe valeu a prisão.

Nesse tempo, havia um botequim no Chiado, onde trabalhava um empregado, miguelista ferrenho. Uma vez, o Zé Maria entrou ali e deu as boas noites. O caixeiro, que não o podia ver não lhe respondeu. E logo ele: — Você é surdo? — Não ouviu dar-lhe as boas noites?

Não conheço malhados!

E eu não conheco burros — replicou sem demora o jogador do pau.

O caixeiro com prosápias de valentão, agarrou num môcho mas a bengala do Zé Maria chegou primeiro à cabeça do miguelista que ficou cheio de sangue. Zé Maria foi preso e no tribunal passou-se esta cena altamente pitoresca:

O Juiz — Porque é que você quebrou a cabeça ao caixeiro?

O Réu — Porque sou cristão!

O Juiz — Ora essa! ? Então, você entende que quebrar a cabeça a alguém é uma obra de caridade?

O Réu — Eu explico Snr. Juiz. A desordem foi numa sexta-feira dia de jejum, dia de peixe, e esse homem disse-me que eu havia de engolir um môcho. Ora sendo um môcho, carne, eu não podia consentir numa ofensa à minha religião e parti-lhe a cabeça...

O auditório riu a bom rir e o juiz deu por expiado o delito com a prisão já sofrida pelo Zé Maria.

De outra vez, um mestre de coros italiano, insultou-o no palco em termos baixos, o cabo das coristas. Um dia, o Saloio tomava o seu conhaque no Tavares e o mestre italiano teve a triste ideia de lá entrar e sentar-se e logo o Zé Maria disse ao criado: Leve, da minha parte, um capilé aquele senhor...

Sete vezes o criado executou a mesma ordem e o maestro tremia ao ver o olhar feroz do cabo das coristas. Por fim, este já condoído da vítima, acercou-se dele, e disse-lhe calmamente:

Para a outra vez, cuidado com a língua senão duplico-lhe a dose.

E deu-lhe um aperto de mão...

Era assim o patusco do Zé Maria Saloio

I. R.

(Extraído do Diário Popular do dia 16 de Novembro de 1957)

"Ainda não disse nada"

Ramalho Ortigão, era um homem forte e desembaraçado.

Uma vez fazia uma demonstração de jogo do pau, com o jornalista Sousa Reis, sem querer deu-lhe uma bordoada na cabeça.

Algumas horas depois, perguntaram a Ramalho: - Que disse o pobre Sousa Reis do triste acidente?

·Até agora — respondeu Ramalho. — ainda não disse nada.

Extraído do Jornal «O Cartaz»

* * *

Luís Preto foi um bom jogador, era contra-mestre do grande Salréu. Aquele usava barrete e por vezes quando jogava o mestre Salréu tirava-lho da cabeça com a ponta da vara.

* * *

Houve dois bons jogadores, chamados, um Pimpão o outro Chelas. Um dia, zangaram-se e desafiaram-se. Marcaram um local para o combate. Uma vez aí, o Pimpão pôs-se na guarda esquerda a um braço, pés juntos, sem o outro perceber o resultado disso. O Chelas coloca-se na guarda direita n.º 1. O jogo começa, e logo que o Chelas esboça o primeiro movimento de ataque, ao levantar os braços é atingido na cara com um golpe antecipado, ou seja um corte entrado à posição esquerda.

Partiu-lhe a cana do nariz deixando o Chelas a rolar no chão ensanguentado.

Baptista Abelheira

Já lá vão à roda de 60 anos, quando o mestre Baptista Abelheira leccionava num quintal nas proximidades do Limoeiro, que o mestre Frederico Hopffer, ainda discípulo de Salreu lhe foi fazer uma visita, afim de fazer um jogo com ele, e avaliar as suas possibilidades em relação às de Baptista Abelheira que era uma esgrima diferente da do seu mestre, e puramente minhota. O mestre Abelheira saltava para todos os lados, entrava, saía, recuava, avançava, ladeava, etc., mas era valente e combatia bem. Era um homem alto e forte, com umas largas suissas e jogava sempre com o chapéu na cabeça. O certo é que o jogo realizou-se e após o qual, o nosso Abelheira diz para o então discípulo de Salréu:

— Se o senhor jogar com o seu mestre como jogou comigo, o senhor liquida-o em pouco tempo. Então quando lhe devo mestre Abelheira? — Nada! osenhor já não precisa de lições. Mas ainda lhe digo mestre Abelheira, o mestre Salréu joga muitíssimo bem e o que sei a ele o devo, estou convencido que não pode corresponder à verdade o que me acaba de dizer.

Então o mestre Baptista Abelheira diz: — Qualquer dia lá vamos desfazer isso. E de facto passado algum tempo, o mestre Salréu, recebe no seu quintal a visita de Baptista Abelheira e de seus vinte companheiros, alguns, jogadores seus discípulos e do seu contra-mestre, pelos vistos, pouco desejável, usava da navalha com facilidade. O mestre Salréu, porém, na qualidade de homem contrário a isso, disse o seguinte: O senhor e os seus discípulos e companheiros, estão muito bem na minha casa, este homem vou pô-lo na rua; e foi mesmo. Após isto, compraram um garrafão com cinco litros de vinho para comemorar o encontro e resol eram jogar, em primeiro lugar os dois mestres, Abelheira e Salréu.

O jogo começa, vai-se desenrolando, enfim, dentro dos seus vários aspectos. O mestre Salréu, sempre dentro da sua característica de jogo manhoso, procurando fazer como gato faz ao rato passando-se hábilmente, cobrindo-se, atacando levemente, e com segurança até que em ocasião oportuna atira o golpe e atinge a orelha de Baptista Abelheira suavemente, no entanto, este sente-se deprimido, larga a vara e agarra-se a Salréu, tiveram é claro, que ser separados. Mas não fica por aqui, pois o mestre José Dias (o 95), leccionava próximo, foram chamá-lo, veio logo e propôs-se jogar com o filho do Abelheira, rapaz novo, alto, forte como o pai, mas de jogo do pau pouco ou nada sabia, e o mestre Zé, como lhe chamavam, resolve jogar com o pai Abelheira, trava-se o combate e como atrás disse, o mestre Abelheira jogava sempre de chapéu na cabeça e o mestre Zé que era muito baixo, mas sobrava-lhe em saber o que lhe faltava em altura, dá o primeiro toque no chapéu do seu adversário e coloca-lho sobre o lado, o outro compõe o chapéu, dentro de pouco tempo sucede o mesmo, torna a compor e o caso repete-se, quer dizer, o mestre Zé (o 95) toca três vezes o outro, o qual agora perde a serenidade, larga a vara e agarra-se ao mestre Zé, embrulham-se todos, o conflito acabou e o garrafão de cinco litros desta vez não chegou a ser bebido pelos vários componentes da festa.

Comentários

Para terminar devo dizer que o jogo do pau, não é o que se diz a respeito de agressividade, executado por pessoas sem educação e de fracos sentimentos; é falso ser assim! O jogo do pau não tem classes sociais, nem categorias pessoais, é executado por pessoas de todas as camadas, desde o moço de fretes, padeiros, empregados comerciais, fidalgos, até o próprio Rei D. Carlos foi um óptimo jogador ensinado pelo grande José Maria da Silveira (o saloio).

Quando se fala a algum pretendente à esgrima nacional, para se inscrever, este aceita com reserva o convite, acompanhando com umas palavras de receio a sua decisão. A razão é que este, sensibilizado com o papão do medo de tal esgrima selvagem e gente sem alma, hesita, mas vai não se arrepende, porque logo encontra entre todos, bons camaradas, desejosos de o ensinar, porque já sabem alguma coisa. Então começa a sentir-se bem, passa a ser um frequentador assíduo da classe e um bom camarada capaz de fazer aos outros quando jogar bem o que lhe fizeram. Na boa escola, o mestre ensina todos com a mesma indicação e respeito pelo próximo. Quem sair deste princípio vai por caminho errado, sob pena de nunca ser um bom jogador, e mais tarde um bom mestre. Os assaltos duros e sem cautela, são para esses que já são velhos no assunto. Então jogam sem receio de um toque sério, afora, alguma raspadela sem importância que vai pelas mãos, para corrigir defeitos. Nunca tivemos o desgosto de lamentar na nossa Escola um caso grave, por falta de camaradagem. Talvez não tenha acontecido isto com outras esgrimas de aspecto mais civilizado.

Os episódios que atrás ficam descritos nada têm com a esgrima de escola, acontecidos poucas vezes felizmente e fora desta. Em qualquer lado aparece sempre um indivíduo mal intencionado que obriga outros a por à prova o seu saber e prática, que só se aprende na escola com bons mestres e camaradagem. É necessário que não deixemos desaparecer uma esgrima tão eficiente e cheia de beleza, que os portugueses tanto apreciam e os estrangeiros gostam e admiram, aos quais tenho ouvido dizer bastas vezes não saberem termos nós um desporto que tanto os impressionou e agradou.

António Nunes Caçador

Qualidades que suponho necessárias a um jogador

1.º — Deve ser desconfiado.
2.º — Não deve ser nervoso.
3.º — Deve ser cuidadoso com o seu adversário.
4.º — Prudente com os ataques.
5.º — Quando jogar com adversários mais fracos não despedir pancadas de alcance.
6.º — Fazer jogo que o nosso adversário possa compreender.
7.º — Deve ser paciente, especialmente quando tiver discípulos.
8.º — Deve usar guardas bem espaçadas.
9.º — Deve gostar de jogar forte, quando tiver adversário para tal.
10.º — Deve ser rápido e decidido no ataque e na defesa.
11.º — Deve evitar os toques ao seu adversário.
12.º — Deve jogar com todos os jogadores que lhe possível, conhecidos e desconhecidos.
13.º — Não deve recear encontros com outros jogadores.
14.º — Deve gostar de ouvir comentários sobre o jogo do pau.
15.º — Deve procurar tirar maus hábitos aos seus discípulos.
16.º — Deve ter imenso prazer em ter bons discípulos, ensinando-lhe tudo o que sabe.
17.º — Deve habituar os seus discípulos uns com outros mas sem pretenções.
18.º — Deve aplicar o jogo teórico com o respectivo método.

Classe de jogo do Pau do
ATENEU COMERCIAL DE LISBOA
na época 1953/54

Da esquerda para a direita:

Em cima: *António Santos, Gonçalves; António Vicente, António Caçador, Domingos Miguel (Mestre), Joaquim Barroso (Presidente da secção), Aurélio da Cunha, Jaime Vicente e Rocha.*

Em baixo: *Gameiro, Domingos Costa, Tome, Cipriano da Silva e Pedro Ferreira.*

Observação: Faltam ainda nesta fotografia, *Domiegos Rebêlo* e *Figueiredo.* Constava a classe de 15 jogadores.

Os homens do Ribatejo ainda hoje experimentam a sua valentia e destreza jogando o pau

ÍNDICE

ERRATAS

Pág. 85 — **8.º Sarilho** — 3.ª linha

Onde se lê — (n.º 13)
Deve ler-se — *(n.º 11)*

Pág. 139 — **1.º Corte, saído** — 9.ª linha

Onde se lê — de espera esquerda de pau para trás (n.º 8)
Deve ler-se — *de espera esquerda de pau para trás (n.º 11), ou então a de frente, esquerda (n.º 4) a um braço.*

Mesma página — **mesmo corte** — 15.ª linha

Onde se lê — (n.º 9)
Deve ler-se — *(n.º 8)*